ATARI magazin

1 Jan./Feb. '97 7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





DFÜ Lexikon Teil 6

* NEU * NEU * Bücherbibliothek

Bericht: **Holophonics - 3D-Audioaufnahmen**

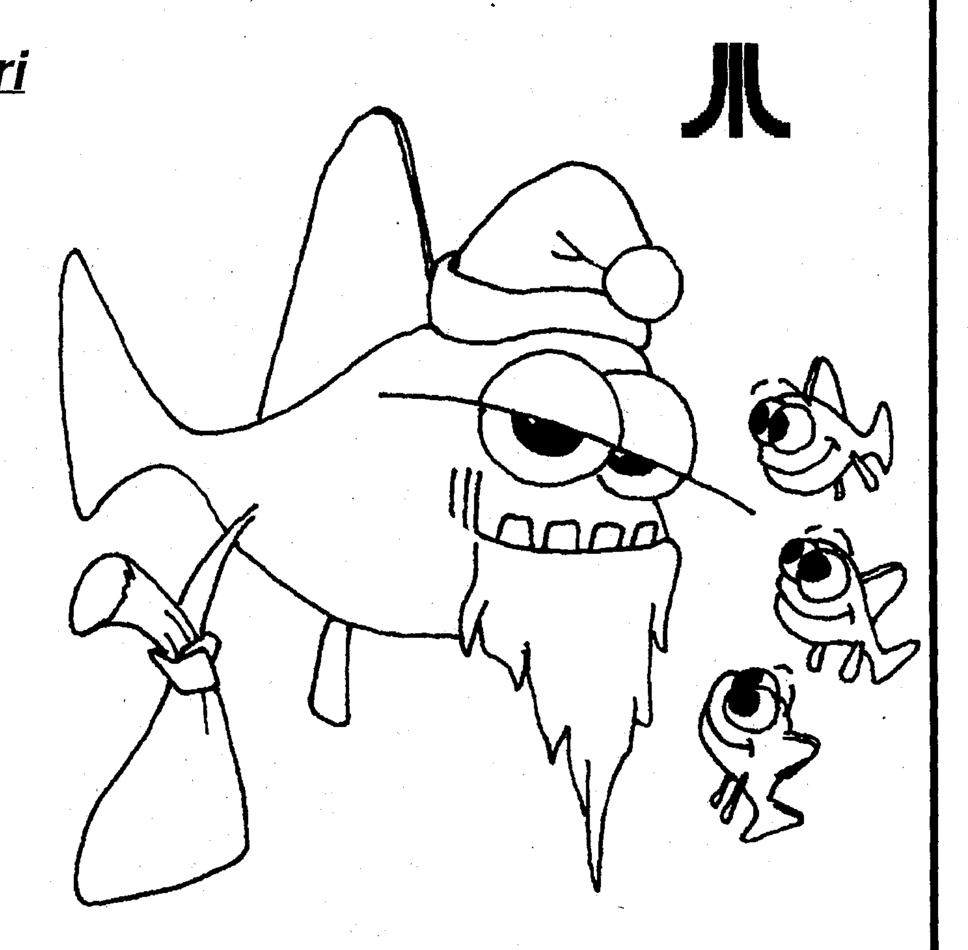
News für den Atari

The Brundles
Deathland
Fatum
Rycerz

Games Guide
Pyramid

Tips & Tricks
Knobeleien 9

Sonderposten



***Workshop*: WASEO Practoscope - Scrollfarbeditor**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniß.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

kaum zu glauben, aber wieder geht ein Atari-Jahr zu Ende. Das neue ATARI magazin geht jetzt bereits in das 7. Jahr. Dies ist ein längerer Zeitraum als Computer Kontakt und das frühere ATARI magazin zusammen.

Trotz dieser langer Zeit gibt es aber immer noch Interessantes zu berichten, so finden Sie auch in dieser Ausgabe wieder jede Menge Neuheiten und Anregungen.

Auf der Seite 13 können Sie sich über die ABBUC-Bücherbibliothek informieren. Raimund Altmayer hat mich gebeten seine selbstgestaltete Seite abzudrucken. Ich finde diese Bibliothek ist eine gute Idee. Warten wir einmal ab, wie dieses Konzept funktioniert. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten.

Neujahrspaket

Auf den **Seiten 22 und 23** finden Sie jede Menge Software und auch einige Hardwareteile. Dabei handelt es sich um Sonderposten, die wir zum Teil selber noch auf Lager haben oder aufgekauft haben.

Die Preise sind nicht mehr zu unterbieten. Hier dürfte fast jedes Atariherz höher schlagen. Von vielen Artikeln ist nur eine geringe Stückzahl vorhanden (manche auch nur einmal). Daher sollten Sie gleich zuschlagen, so eine günstige Gelegenheit an gute und preisgünsigte Produkte zu kommen, gibt es nicht jeden Tag.

Jetzt muß ich mich aber wieder beeilen, damit das Magazin rechtzeitig bei Ihnen unter dem Weihnachtsbaum liegt.

Nun, ich wünsche Ihnen noch ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Ihr Werner Rätz

P.S.: Nutzen Sie die kalten und dunklen Wintertage, um auch wieder aktiv für das ATARI magazin zu werden.

INHALT

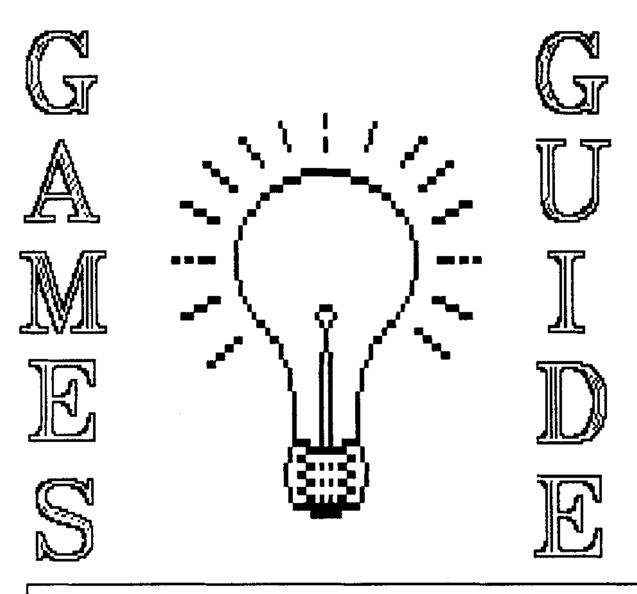
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Februar.

Beachten Sie bitte die Seiten

17 (Das Geburtstagsblatt)

Sonderposten

Seite 22-23



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

SPACE DUNGEON

$2d Lives

$25 Level

SURF'S UP

$34f0 Lives

SOLAR STAR

$3f8a Lives

$84bb - ee,8a,3f unsterblich

SPRINGER

$710 Lives

$70C, $70E Level

STAR WARS II

$618 Lives

SUBMISSION

$487c Lives

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder einige Freezerpokes für Euch 'rausgesucht. Ich hoffe, sie nützen Euch etwas!

Sascha Röber

GhoSTCHASER

$1D9D,X LEBEN

$27D3,X LEBEN

GREEN B.

$4ECD,X LEBEN

$06CC,X LEBEN

HEAD OVER HEALS

$75F5,X ANZ. FRÜCHTE

$75EF,X SPEED

$75F0,X SPRUNG

$5122,A9 UNSTERBL.



GUNFIGHTER

$83C4,X MUNITION

$83C6,X LEBEN

H.E.R.O.

$9C01,60 KEINE GEGNER

HAWKQUEST

$642E,A9 UND

$6414,A9 UNSTERBL.

KISSING KOUSINS

$6825,X LEBEN

UND $75A1,X LEBEN

JET BOOT JACK

$7333,BC UE LEBEN

$2464,X LEBEN SP. 1

$2465,X LEBEN SP. 2

JET SET WILLY

$38DF,X LEBEN MAX. 80

JOE BLADE I

$3AD4,60 UNSTERBL.

$4BC2,X KEYS

$68A$,X MEN

LASER ROBOT

$2633,$25E6 LEBEN

$2592 ZEIT

$25E2,$263A LEVEL

Mario Brothers

$0029,X LEBEN

MIRAX FORCE

$1439,00

$122D,00

$168D,00

MISSION SHARK

$00E4,X ENERGIE

$00E7,X MUNITION

$00E8,X GRANATEN

MONSTER HUNT

$24D9,X LEBEN MAX 9

$24D55 LEVEL MAX 16

MOUSE TRAP

$0050,X LEBEN<10

MR. DO

$0618,FF 255 LEBEN SP.1

$0698,FF 255 LEBEN SP.2

NEPTUNS TOCHTER

$00E7,EA LEBEN

$00E9,X LUFT

NINJA COMMANDO

$006B,X LEBEN

*$785E,X LEBEN

So, beim nächsten mal gibt's dann auch hoffentlich wieder ein paar allgemeine Tips! Beachtet bitte, daß ich keine Garantie auf die Pokes gebe. Benutzt für solche Sachen immer Eure Sicherheitskopien.

PYRAMID

by

Mirage Software

Wieder legten wir ein polnisches Game in die Floppy ein, schalteten den Compy ein und sahen nach wenigen Minuten das Titelbild des Games "Pyramid". Nach Betätigung der Spacetaste folgt ein kurzer Text in Polnisch (den ich natürlich nicht lesen kann) und dann wird das eigentliche Game geladen.

Das Titelbild sieht ja schon ganz gut aus und nach längerer Zeit erscheint ein zweites Titelbild und ein für meine Ohren anhörbarer Sound. (Das ist meine Meinung) Nach dem Drücken von Fire gelange ich in den ersten Raum. Die Grafik sieht gut aus mit der goldenen Farbe. Schaue ich mir dann meinen Player an, muß ich raten, was es darstellen soll. Nun gut ich renne im Labyrinth der Pyramide los.

Am Anfang stelle ich sofort fest, daß man beim Betreten der Leitern nach oben und unten sehr genau stehen muß, sonst klappt nichts. Das stört mich schon mal. Doch damit nicht genug. Man rennt im Prinzip in den Räumen nur herum um zehn Teile eines Planes der Pyramide einzusammeln. Schlüssel werden selbstständig aufgenommen, Türen genauso ohne weiteres geöffnet.

Die einzigen Schwerpunkte bei diesem Game liegen darin, daß an zwei drei Stellen mehreres Ungeziefer vorhanden ist, was einem relativ viel Lebensenergie kosten kann, und es ein paar Türen gibt, die man nicht öffnen darf, da einem sonst die Schlüssel am Ende fehlen.

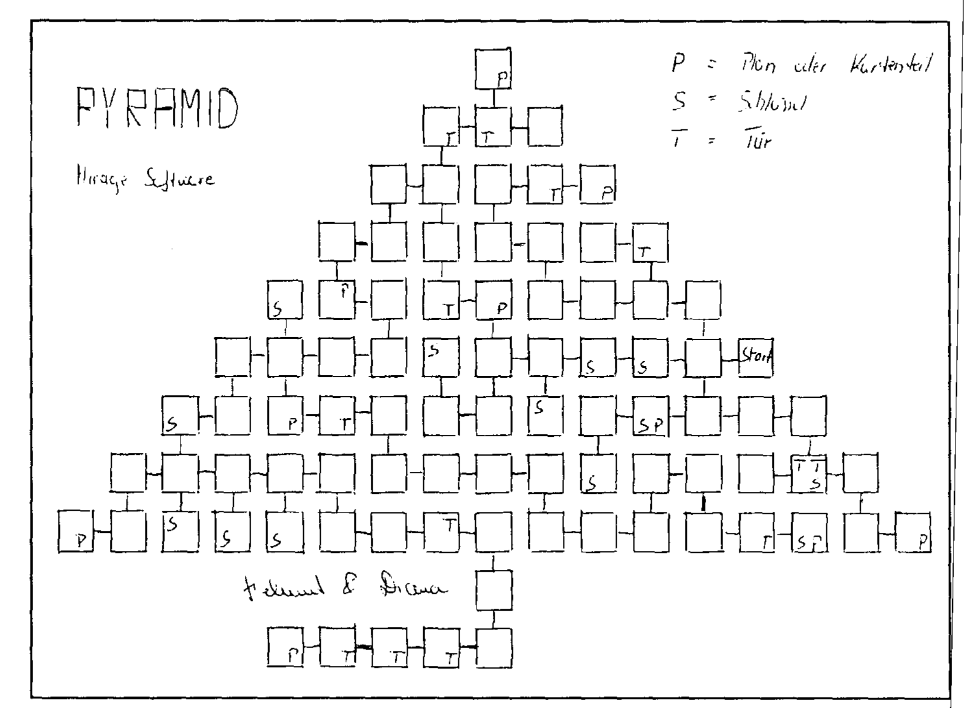
Hier eine Einschätzung zu treffen fällt uns nicht ganz leicht. Auf der einen Seite gefällt mir die tolle Grafik, auf der anderen Seite ist hier aber wieder einmal die gesamte Spielmotivation auf der Strecke geblieben. Man spielt es einmal durch, dann landet es als Nummer .... in unserer Sammlung. Wer so begeistert wie wir ständig auf der Suche nach Software ist, sollte es haben, aber sonst ist es nicht unhedingt notwendig.

Helmut & Diana

Der Ring der NIBELUNGEN

Winterzeit - Computerzeit, darum möchte ich in dieser und in der nächsten Ausgabe mal den Läsungsweg elnes größeren Adventures bringen. Nibelungen ist schon ein etwas älteres Spiel (1985) und so weit ich weiß, leider nicht mehr neu zu erhalten? Sehr Schade, denn es hat zum Teil bewegte Grafik, zwei schöne Lieder und viel, viel Text zum lesen. So kommt jeder auf seine Kosten und lernt gleichzeitig etwas aus der Sagenwelt kennen.

Ohne Vorkenntnisse auf diesem Gebiet fällt die Lösung des Adventures sehr schwer. So kenne ich drei

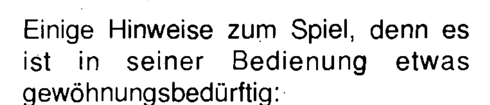


ATARI magazin - Der Ring der NIBELUNGEN

Varianten des Nibelungenliedes. Ohne die hochdeutsche Fassung der ersten Strophe hat man keine Kontrolle über die Richtigkeit des Lösungsweges. Geringe Verstöße gegen den geschichtlichen Ablauf werden zwar toleriert, führen wenn sie sich häufen, doch zum vorzeitigen Spielende. Und so geht die erste Strophe:

Zu Beginn eines jeden Abenteuers erhält man ein Wort aus dem Nibelungenlied. Ist es nicht das erwartete Wort, so ein Pech, man hat das falsche Abenteuer gewählt. Besser ist es öfter den Spielstand abzuspeichern und das geht so: <ESC> drücken, mit dem Helm des Rittes die Fahne eines noch nicht bestandenen Abenteuers berühren und den Feuerknopf etwa drei Sekunden drücken.

Uns wird in alten Sagen,
viel von großen Wundern erzählt.
Von Heldenruhm und großen Taten,
von Freuden und Hochzeiten,
von Leid und Klage und
vom kühnen Streit der Recken,
mögt ihr nun die Wunder hören.



Einige Hinweise zum Spiel, denn es ist in seiner Bedienung etwas gewöhnungsbedürftig:

Mit dem Ritter kann man per Joystick durch die Lande reisen. Flüsse lassen sich nur an einer Furt durchqueren. Man kann dabei alles ohne Nachteile berühren. Bringt man den Helm des Ritters mit einer grünlichen Fahne in Berührung und drückt etwa drei Sekunden den Feuerknopf, kommt man in ein Abenteuer.

Hat man dieses erfolgreich bestanden, gelangt man zurück und die Fahne ist nicht mehr da. Ist man nicht erfolgreich, bleibt die Fahne bestehen und sie ist dann bläulich. Das Abenteuer ist danach für immer gesperrt! Die Abenteuer sollten in der Reihenfolge der Worte des Nibelungenlieds bestanden werden.

Alles weitere steht dann auf dem Bildschirm. Ein Spielstand je Diskettenseite kann gespeichert werden. Man kann leider keinen alten Spielstand beliebig laden, sondern nur zu Beginn des Spiels oder wenn man einen zu groben Fehler gemacht hat (Spiel zu Ende). Will man dennoch einen alten Spielstand laden, bleibt nur noch <OPTION>+<RESET>, um neu zu booten.

Die Ladezeit verkürzt sich erheblich, wenn man im ARIOLA-Schriftzug <ESC> drückt (AXIS-Vorspann unterdrücken) und im Titelbild <HELP> betätigt (Spielstory unterdrücken). Bei der Eingabe von Texten oder Zahlen sollte man vor <RETURN> sehr genau hinsehen, denn danach gibt es keine Korrekturmöglichkeit mehr! Die einzigen Abkürzungen sind N = nein und J = ja. Besteht man die 35 Abenteuer in der Vergangenheit und noch 2 in der Gegenwart ist man glücklicher Besitzer des Nibelungenschatzes.

Nun zum 1. Teil des Lösungsweges:

Diskettenseite 2

Wort, Fahnenposition - Lösung

- **Uns**, Xanten unten - SIEGFRIEDS
- **wird**, Sachsenwald links - N, N, J
- **in**, Sachsenwald rechts - SCHWERT, N, N, J, N, N, J
- **alten**, Sachsenwald oben - N, N, J, N, J, N, J, N, J
- **Sagen**, Köln oben - XANTEN, 14, 14, 13, N, J, STROMAUFWAERTS
- **viel**, Worms rechts - HAGEN VON TRONJE
- **von**, Odenwald - 40560, N, N, J
- **großen**, Worms unten 2 - KRIEM HILD
- **Wundern**, Insel links oben (recht schwierig die Fahne zu berühren bzw. wieder von der Insel runter zu kommen) - N, J, N, J
- **erzählt**, Weser - N, J, N, N J, ALBERICH, N, J
- **Von**, Worms links oben - GUN THER, UTE, KRIEMHILD
- **Heldenruhm**, Worms oben - TARNKAPPE, N, N, J, N, J
- **und**, Xanten - XANTEN, GUNTHER

Hier endet nun der erste Teil des Lösungsweges von NIBELUNGEN. Ich glaube wer an diesem Adventure Gefallen gefunden hat, wird sicher erst selbst weiter probieren wollen. Der letzte Teil der Lösung folgt in der nächsten Ausgabe.

Wie immer viel Spaß beim Spiel.

Gerd Glaß

MC-Routinen in Strings packen

Vielleicht standet Ihr auch schon einmal vor dem Problem, daß beim Programmieren der Befehl PRINT FRE(0) eine erschreckend kleine Zahl aufwies. Eine Möglichkeit, etwas Speicherplatz zu schaffen, ist das Verpacken von MC-Routinen in Strings. Statt also den Code in DATA Reihen abzulegen, wandelt man die Werte in ASCII-Zeichen um. Diese werden dann mit X=USR(ADR("...")) aufgerufen. Innerhalb der Anführungszeichen steht dann der Code. Wenn eine Routine mehrmals benutzt werden soll, so legt man sie in einem String ab und ruft sie dann mittels X=USR(ADR(MC$)) auf.

Wie bekommt man nun den Code in den String ? Da sich diese Methode eh' nur bei kürzeren Routinen empfiehlt - größere sollten lieber als externes File gespeichert sein und dann mittels BLOAD direkt an die richtige Stelle geladen werden - liegen diese anfangs meist noch als DATA-Reihen vor.

Nun also folgendes: Man liest mittels einer DO-LOOP Schleife solange die Daten ein, bis keine mehr da sind und gibt die ausgelesen Werte mittels PRINT CHR$(A) aus.

Z.B.:

DO: READ A: PRINT CHR$(A);:LOOP

Die Schleife endet mit einem ERROR - 6 und die Zeichen stehen auf dem Bildschirm. Nun kann man diesen ausgegebenen String soweit einrücken, daß man davor eine Zeilennummer und z.B. MC$=" oder direkt das X=USR(ADR(" setzen kann. Fertig ist der Aufruf.

Bei der Ausgabe sollte man natürlich beachten, daß man vorher auch die Ausgabe der Steuerzeichen als Grafikzeichen aktiviert hat, sonst kann man einige nette Bildschirmmanipulationen sehen, aber keinen korrekten String. Einschalten kann man diese Funtktion mit POKE 766,1, den Normalzustand bekommt man wieder, wenn man 766 auf null zurücksetzt.

Empfehlenswert ist diese Art der Umsetzung aber nur, wenn man vorhat das Listing nicht als solches zu veröffentlichen, denn die User, die solche Strings abtippen müssen, sind doch sehr geschlagen. ("Ist das nun ein inverses "I" oder eine inverse "1" ?!?!") In Programmen, die nur auf Disk veröffentlicht werden, was z.Z. ja wohl der häufigste Fall ist, kann man diese Methode aber getrost verwenden.

Frederik Holst

Erklärung des Kaprekarprozesses

Um es nicht all zu kompliziert werden zu lassen, soll die Erklärung nicht so mathematisch werden. Ich will also versuchen, es allgemein verständlich zu halten. Los geht's: Wenn x,y,z Element {0,...,9} sind, also Ziffern von 0 bis 9, und dabei $x < y < z$ gilt, dann ist immer xyz die kleinere und zyx die größere Zahl. Des weiteren gilt:

	z	y	x	
-	x	y	z	(1)
	1	1		
=	[z - (x + 1)]	9	[9 - (z - (x + 1))]	

Beispiel:

3	2	1
1	2	3
1	1	
1	9	8

Weiter in der Erläuterung

Wie man sieht, enthält jede neue Zahl eine 9. Spätestens im zweiten Durchlauf beginnt also nach dem Sortieren die große Zahl mit einer 9 und die kleine endet mit einer 9.

Wenn man jetzt die Differenz 9xy -yx9 bildet, hat die letzte Stelle den Wert y + 1 (wie jeder selbst überprüfen kann). Nach (1) ist die zweite Stelle wieder eine 9 und die erste Stelle ist 9 - (y + 1).

Mit jedem Durchlauf erhöht sich jetzt die letzte Ziffer um 1, bis die letzte Stelle eine 4 ist. Dann ist die Differenz der vorigen Zahlen 594 und mit dieser Ziffernkombination endet das Spiel. Denn sortiert hat man die Differenz 954 - 459 = 495 und die Ziffern bleiben in allen weiteren Durchläufen gleich.

Andreas Köpfer

Knobeleien - Rätzeleien

Liegt es an der Wintermüdigkeit, die zugegebenermaßen auch mich befallen hat oder sind die Rätzel wirklich so schwer? Egal, wie dem auch sei, die Lösung für das letzte Rätzel folgt im Anschluß und zur Belohnung gibt es sogar ein neues Rätzel. Vielleicht schafft es ja doch jemand, sich zwischen Weihnachtsbraten und Silvestersekt einmal mit etwas Mathe zu befassen...

Das Listing zum Kaprekarprozeß

```
10 DIM Z$(3),Z1$(1), Z2$(1), Z3$(1), Z4$(3)
20 Zahl=Int(Rnd(0)*1000):If Zahl<100 THEN GOTO 20
30 Z$=STR$(Zahl)
40 Z1$=Z$(1):Z2$=Z$(2):Z3$=Z$(3)
50 IF Z1$=Z2$ OR Z1$=Z3$ OR Z2$=Z3$ THEN GOTO
20
60 IF Z1$<Z2$ AND Z1$<Z3$ THEN Z$(1)=Z1$
70 IF Z1$>Z2$ AND Z1$<Z3$ THEN Z$(2)=Z1$
80 IF Z1$>Z2$ AND Z1$>Z3$ THEN Z$(3)=Z1$
90 IF Z2$<Z1$ AND Z2$<Z3$ THEN Z$(1)=Z2$
100 IF Z2$>Z1$ AND Z2$<Z3$ THEN Z$(2)=Z2$
110 IF Z2$>Z1$ AND Z2$>Z3$ THEN Z$(3)=Z2$
120 IF Z3$<Z1$ AND Z3$<Z2$ THEN Z$(1)=Z3$
130 IF Z1$>Z1$ AND Z1$<Z2$ THEN Z$(2)=Z3$
140 IF Z1$>Z1$ AND Z1$>Z2$ THEN Z$(3)=Z3$
150 Zahl1=VAL(Z$):Y=1
160 FOR X=3 TO 1 STEP -1
170 Z4$(Y)=Z$(X):Y=Y+1
180 NEXT X
190 Zahl2=VAL(Z4$)
200 Zahl=Zahl2-Zahl1
210 PRINT Zahl, Zahl1, Zahl2
220 IF OLDZAHL<>ZAHL THEN OLDZAHL=ZAHL:GO-
TO 30
220 END
```

Etwas kompliziert auf den ersten Blick, aber im Prinzip recht einfach und mit Turbo-Basic sicherlich noch einfacher ;)

Neues RÄTZEL

Diese Aufgabe dreht sich um sogenannte "stark zusammengesetze" Zahlen. Eine Zahl ist dann stark zusammengesetzt, wenn sie erstmals einen Maximalwert für die Anzahl ihrer Teiler ergibt. 60 ist beispielsweise eine solche, da sie die erste Zahl ist, die 12 Teiler besitzt. Mich interessiert diesmal, welche maximale Anzahl an Teilern unter 10000 vorkommt. Ran ans Werk !

Frederik Holst

Korrektur

Formeln zum Näherungswert von Pi

C:=C-X*(A-Y)^2

Die Startwerte sind:

A=X=1; B=1/SQR(2); C=1/4

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

JHV-Messebericht

Hallo Freunde!

Wie wahrscheinlich nicht anders zu erwarten war, befasse ich mich dieses mal in der Kommunikationsecke mit der ABBUC JHV!

Diese fand am 26.10. in Herten statt und ich war als offizieller Vertreter von Power Per Post und natürlich als Herausgeber des PD-Mags mit einem recht gut sortierten Stand vertreten!

Als ich kurz vor 10 Uhr morgens in Herten eintraf, herschte im Bürgerhaus schon reges Treiben. KE-Soft, eine kleine Abordnung aus Holland, die meisten ABBUC Regionalgruppen und natürlich der Abbuc selbst waren eifrig damit beschäftigt, Ihre Stände aufzubauen. Von den bekannten Gesichtern der letzten JHV's fehlten aber eine ganze Menge Leute, so waren Markus Rösner (der ja angeblich kommen wollte), Klaus Peters (der sich wohl doch nicht mehr traute), Armin Stürmer (der leider wegen seiner schweren Krankheit nicht kommen konnte (an dieser Stelle wünsche ich Dir gute Besserung)) und Kai Hallies (der wohl in Elmshorn auf den Computertagen war) nicht zu sehen.

Allerdings mangelte es auch dieses mal nicht an Atari Prominenz, denn neben Jost Küpp, natürlich Wolfgang Burger und dem Rest der Abbuc-Führungsriege waren noch Heiko Bornhorst, Thorsten Helbing, Bodo Jürs und auch Kaisersoft Markus Römer (der mit Stand und etwa einer Stunde Verspätung eintraf!) anwesend. Auch meine guten Freunde von der RAM waren da und informierten über Ihre Bücherbibliothek und die anderen Aktivitäten der RAM!

Naja, ich baute nun also ebenfalls meinen Stand direkt neben dem ABBUC-Floppyservice auf und gerade als ich fertig war ging die Versammlung auch schon los und einer meiner mitgebrachten Atari- 800XL zu Bruch! (Ausgerechnet der mit der 1MB Erweiterung, auf dem ich immer die PD-Mags programmiere, so'n s....)

Naja, die Versammlung ging also los und während der ABBUC seine Kassenprüfung ablegte versuchte ich verzweifelt, den Computer wieder in die Gänge zu kriegen.

Als Nächstes wurde dann die aktuelle Mitgliederzahl bekanntgegeben, die mit 540 noch erfreulich hoch ist!

Im Punkt verschiedenes wurde über die Firma Klaus Peters wegen Ihrer Geschäftspraktiken diskutiert. Es wurden alle User, die mit dieser Firma Probleme haben, aufgefordert sich beim ABBUC zu melden.

Auch die Amerikanische Firma FTE (die laut einem Text im letzten ABBUC Mag vielleicht auch zur JHV kommen wollte) wurde nicht gerade zart behandelt, was wohl hauptsächlich daran lag, das sich FTE wie auch Herr Peters schon seit Monaten ausschweigt und auf die Briefe die von diversen Usern und vom Abbuc abgeschickt wurden nicht mehr reagiert!

Danach kamen die einzelnen Regionalgruppen zu Wort und da mußte ich schon mal die Ohren spitzen, denn was da in der letzten Zeit so alles gemacht wurde ist doch erstaunlich. So berichtete die HAR von den letzten Demos, wärend die RAM ausführlich über die Bücherbibliothek und die diversen Aapterkabel rund um die Atari-Konsolen berichtete, die dort zu echt günstigen Preisen zu erhalten sind!

Der Hammer kam dann von Erhard Pütz, den wir alle als ABBUC-Floppydoc kennen. Erhard berichtete über das Festplatteninterface (das man dann auch bei Ihm bestellen konnte!) und kam dann noch mit einer echten Sensation als er erwähnte, daß im Moment versucht wird, ein CD-Rom Laufwerk an den Atari anzupassen! Man stelle sich das vor, ein Atari 8-Bit mit Festplatte und CD-Rom!! Ich bin sicher, daß wir hier in naher Zukunft noch einiges erwarten können!

Nach den Regionalgruppen (bei denen ich jetzt hoffentlich nichts vergessen habe) kamen dann die Händler an die Reihe. KE-Soft hatte nur wenig zu berichten, und dieses wenige war in der Hauptsache, daß das ZONG-Magazin nun entgültig eingestellt worden ist. Dies war aber auch schon seit langer Zeit abzusehen, denn das Zong war in den letzten Ausgaben von über 50 DIN A4 Seiten auf 40 DIN A5 Seiten zusammengeschrumpft und damit eigentlich gar kein Magazin, sondern nur noch ein vergrößerter Infobrief gewesen.

Unsere Freunde aus Holland hatten einige CD's mit Atari-Programmen und diverse Atari-Restposten mitgebracht, und es gab dort ein paar Prototypen diverser Geräte zu sehen - interessant für Hardwarefreaks, aber für mich als eigentlich reinen Programmierer und Softwaretester doch schon so etwas wie bömische Dörfer!

Kaisersoft kam mit dem aktuellen Top-mag und einer ganzen Menge an Polenspielen daher und auch wenn Armin Stürmer nicht da war, bedeutete dies nicht, daß man auf die AMC-Produkte verzichten mußte, denn die Jungs von der RAM haben Armin bestens vertreten!

Kommunikationsecke

Tja, und ebenfalls als Vertretung, und zwar für Herrn Rätz, war ich dann noch da, bewaffnet mit einem großen Haufen Power per Post Software, diversen Restposten aus meinen Beständen, einer ganzen Menge gebrauchter Hardware und natürlich dem neuen PD-Mag!

Außerdem konnte ich dem ABBUC von der ja sehr erfolgreichen Giga-Competition berichten und gleichzeitig wurde eine neue Gia-Comp. gestartet! Auch wurden die PD-Disketten vom PD-Mag erwähnt und darüber hinaus konnte ich noch ein wenig über den PD-mag Club informieren!

Tja, und damit war dann auch schon alles gesagt wurde und es wurde Zeit, sich ein wenig an den Ständen umzusehen, und das taten die rund 80 Atarifans dann auch. Es wurde geschnüffelt, getestet, gequatscht und gekauft, aber wegen der doch recht geringen Besucherzahl waren die Umsätze eher gering, was wohl auch daran lag, daß eigentlich nur Software den Besitzer wechselte, während die Hardware doch stark vernachlässigt wurde! So ging es bis ca. 18 Uhr und dann machte sich große Aufbruchstimmung breit. Leider hatte ich nicht mehr die nötige Zeit um beim anschließenden geselligen Abend in einem griechischem Restaurant dabei zu sein, und so verabschiedete ich mich mit dem Versprechen auch im nächsten Jahr wieder zu kommen!

Fazit:

Auch in diesem Jahr war die JHV durchaus interessant und ein Besuch mehr als lohnend, denn neben den Informationen über die neue Hardware gab es hier auch die Gelegenheit, das eine oder andere Programm mal anzutesten und Software zu echten Knüllerpreisen zu erhaschen! Nur schade, daß es immer so wenige sind die den Weg nach Herten finden! Bei 150 Besuchern wäre die Sache bestimmt viel interessanter, für die Besucher wie auch für die Aussteller! (Das war ein Wink mit dem Zaunpfahl!) Also kommt 1997 alle nach Herten, wir sehen uns dort bestimmt wieder!

Sascha Röber

Wettbewerb-Aufruf

Hallo liebe Leser!

Nachdem der Wettbewerb zur JHV-Demo leider ein totaler Fehlschlag wurde, habe ich mich entschlossen eine neue Giga-Competition ins Leben zu rufen! Wie beim letzten mal ist das Ziel dieser Giga-Competition 2 ganz einfach, es sollen nämlich 10 neue Programme für unseren Atari dabei rauskommen!

Dabei ist es völlig gleich, ob es ein Spiel, eine Anwendung oder gar ein Intro ist! Die Hauptsache ist, daß die gesammelten Werke bis zum 1.6.1997 hier bei mir eintreffen! Das ist eine Menge Zeit.

Natürlich gibt es auch diesmal wieder viel zu gewinnen, nämlich Preise im Wert von **über 600,- DM!!!**

Es stehen 15 Originalgames, 20 PD's, 4* 25,- DM-Gutscheine von Power per Post, 2 PD-Mag Club Abos (je 40,- DM Wert!), 5 Packete Marken-Leerdisks, ein Trackball und ein supergut erhaltener 800XL zum verteilen bereit!

So, und wenn ihr jetzt nicht mitmacht, seit Ihr selbst dran schuld, denn wo bekommt man heute noch bei einem Wettbewerb solche Preise geboten??? Wie gesagt, Eure Beiträge sollten bis zum 1.6.1997 bei dieser Adresse eingegangen sein:

PD-Mag, Stichwort Giga Comp. 2, Bruch 101, 49635 Badbergen. Sollte es noch fragen geben, dann zögert nicht mich anzurufen!! Tel. 0161/1507 608

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

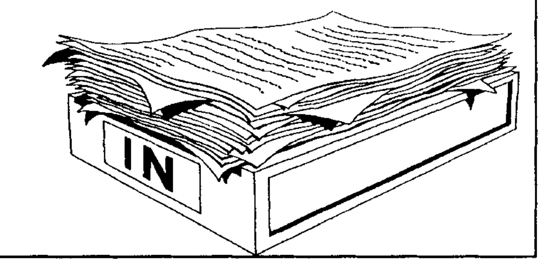
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

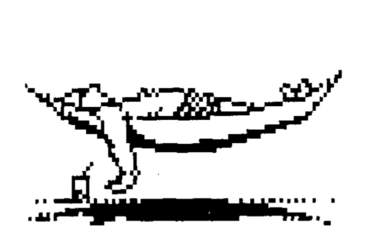
Werner Rätz



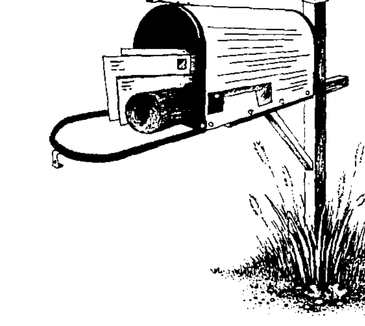
Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!









Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 12.11.96

Preisfrage: Was kostet beim Neujahrspaket Pirates of the Barbary Coast?

Einsendeschluß ist der 4. Februar 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Helmut Weidner, Andreas Rotzoll, Martin Dille, Gerd Glaß, Wolfgang Drauschke, Albert Hackl, Klaus Seefelder, Reinhardt Hantke, Dirk Jobsky, Marc Scheibein.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikation - ATARI magazin

Hallo Herr Rätz, hallo Ihr ATARIaner!

Zunächst bitte ich Sie, Herr Rätz, folgende kleine Anzeige im entsprechenden Teil des Atari Magazins Januar/Februar'97 abzudrucken. Dabei verwende ich ganz bewußt nicht die dafür gedachte Postkarte, da in meiner letzten Anzeige eine falsche Postleitzahl angegeben wurde. Um diesen Fehler zu vermeiden, schreibe ich Ihnen diesmal mit dem Computer!

Jetzt noch etwas, das vielleicht in die Kommunikationsecke passen könnte: Obwohl ich eingefleischter PCianer bin, ist mein Interesse für den kleinen Atari immer noch recht groß. Deswegen starte ich folgenden Aufruf und hoffe, daß mir irgend jemand schreiben wird!

Ich suche alte Zeitschriften über XL/XE - Rechner (vorzugsweise komplette Jahrgänge ab 1985) und diverse Literatur im Allgemeinen (z.B. Adventures - und wie man sie auf dem ATARI 600XL/800XL programmiert von Data Becker). Da ich noch (mittelloser) Schüler bin hoffe ich auf niedrige Preise oder gnädige Spenden! Außerdem nehme ich sonst noch alles, was irgendwie mit dem kleinen Atari zusammenhängt (z.B. Computermöbel, aber nur, wenn jemand in meiner Nähe wohnt).

In der November/Dezember - Ausgabe des Atari Magazins steht auf Seite 9 ein ausführliches Leistungsspektrum des Turbo - Link ST/PC. Sehr detailliert wird in der Anzeige auf das Zusammenspiel zwischen XL/XE und ST eingegangen. Wie steht es aber mit dem PC? Hat jemand vielleicht Informationen oder praktische Erfahrungen mit der Hardware, die er/sie mir mitteilen möchte?

Abschließend noch eine letzte Bitte: Ich suche Internet- bzw. WWW - Adressen zum Thema 8 - Bit - Rechner. Wer kennt einige interessante Seiten?

Mit flehenden Grüßen

Sebastian Wodarski

PS: Auch dieses mal werde ich das Abo des Atari Magazins verlängern. Ich empfehle jedem Atari - Freak das selbe zu tun!

Hallo!

Und wieder einmal ist die Verlängerung fällig: bleibt nur festzustellen, daß die Zeit wieder sehr schnell vergangen ist. Natürlich bin ich auch dieses mal wieder dabei, und wie schon in den vergangenen Jahren bekommt Ihr die 157,- DM via Postanweisung.

Es ist sehr schön, daß es noch immer Atari 8 Bit Freunde gibt. Überhaupt ist es echt super, daß die Atari Welt trotz allem immer noch da ist. Es ist auch für die Atari Anwender etwas spezielles, Teil dieser Bewegung zu sein. Auch wenn ich momentan diesen Text auf meinem Notebook unter Win95 schreibe, hat mein 800XL immer noch einen festen Platz (wie auch mein Mega ST).

Ich bin mit Atari Rechner aufgewachsen und ich würde es nie übers Herz bringen, sie einfach zu entsorgen. Das Schöne dabei ist, daß ich immer wieder auf diese Rechner zurückgreife, und sei es gerade weil mein Pentium wieder einmal abgestürzt ist oder die Unix WS wieder einmal ein Problem mit dem Server hat. Beim Atari kennt man halt kaum diese Probleme.

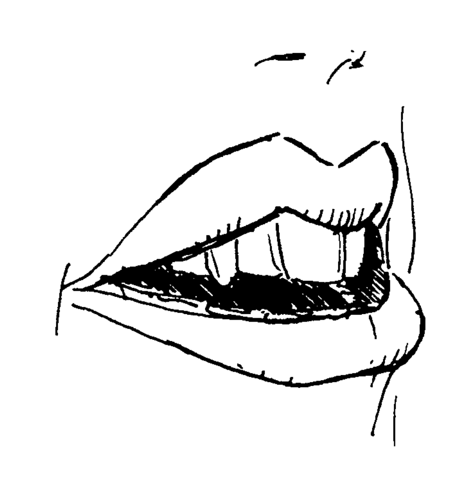
Da ich auch mit der Atari 16/32 Bit Szene sehr verbunden bin und mir wünsche, daß das Atari Magazin noch lange existieren wird, habe ich mir ein paar Gedanken darüber gemacht, wie man das Überleben des AM noch lange gewährleisten kann. Die Atari Szene wird leider sicher nicht mehr größer. Man sollte daher versuchen, im AM möglichst viele Themen zu streifen, und zwar nicht nur über 8 Bit Ataris, sondern auch über die restlichen Atari Computer berichten sowie, und das ist ein wichtiger Punkt, allgemein über Computer Themen schreiben.

Das AM würde interessanter werden und vielleicht sogar mehr Abonnenten anziehen. Man sollte nicht vergessen, daß es nur noch die STC/AT. Inside als Atari Zeitschrift am Kiosk zu kaufen gibt. Mein Vorschlag wäre also, eine allgemeine Atari Zeitschrift zu machen, wo die 8 Bit Computer durchaus einen wichtigen Teil besetzen würden.

Ich glaube auch, daß die meisten AM Leser nicht nur einen Atari 8 Bit Computer haben, sondern auch einen ST/Amiga/PC nebenan stehen haben. Gerade um diese Leser dem AM zu erhalten, sollte man versuchen das AM ein wenig allgemeiner zu gestalten. Zwar werde ich das AM bis zum Schluß abonnieren, aber ich muß sagen, daß die Treueprogramme mir nicht mehr soviel sagen. Ich habe mittlerweile fast alles, was man so für unseren 8 Bitter erhalten kann, und ich denke, ich bin nicht der einzige. So würden neue Ideen und Impulse sehr motivierend sein und das Bestehen des AM noch lange garantieren.

In diesem Sinne,

Sacha Hofer (hofer@iam.unibe.ch, 101762.3472@compuserve.com)



Kommunikation - Bücherbibliothek

ABBUC - Bücherbibliothek

Seit nunmehr 3 Monaten gibt es die ABBUC-Bücherbibliothek. Anfangs sollten nur ABBUC-Mitglieder Bücher ausleihen können. Dank der schlechten Resonanz habe ich mich kurzer Hand entschlossen auch NICHT-ABBUCianer in den Genuß gelangen zu lassen auf eine Bibliothek rund um unseren 8-Bitter zugreifen zu können. Die Bibliothek umfaßt mehr als 80 verschiedene Bücher, die meisten sind 2-3 mal vorhanden. Außerdem befinden sich in meinem Archiv eine Menge Zeitschriften und Programmbeschreibungen (u.a. das komplette ZONG 1989 - 1991 im DIN A5-Format).

Um einen reibungslosen Ablauf zu erhalten, müssen Regeln gesetzt werden, die da wären:

RICHTLINIEN

1. Ausleihe
maximal 8 Wochen

2. Anzahl
maximal 3 Bücher

3. Preis
für ABBUC-Mitglieder 2.00 DM
NICHT-ABBUCianer 3.00 DM
plus Rückporto

4. Anmerkung
kein Beschriften oder ähnliches der Bücher (nur zur Korrektur mit Bleistift!)

Zuwiderhandlungen
Werden Bücher nicht zurückgegeben oder auf unsere Kosten zurückgeschickt oder Bücher mutwillig beschädigt, werden diejenigen Leute im ATARImagazin und/oder ABBUC-Magazin öffentlich angeprangert und erstzen das Buch zum Anschaffungspreis.

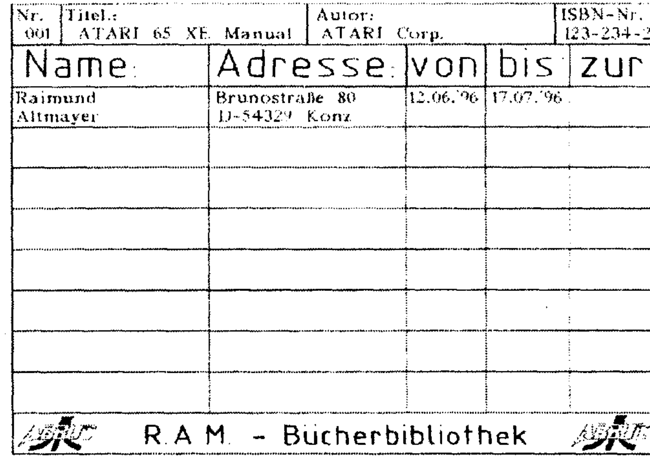
BTX: 065014024-1@btxgate.de

Internet: raimund.altmayer@frosch.in-trier.de

Die Bücherliste wurde auf allen gängigen Mags verteilt und kann auch bei mir angefordert werden (Adresse am Schluß des Berichtes).

Wie bekommt ihr nun die Bücher ? Ganz einfach: Bestellschein ausfüllen oder auf eine Postkarte/Brief den Titel und/oder die ISBN-Nr. des gewünschten Buches angeben und an Highlander Soft schicken. ABBUC-Mitglieder bitte die Mitgliedsnummer nicht vergessen. Die beste Zahlungsweise sind Briefmarken, die ihr eurer Bestellung beilegt. Der Betrag kann auch auf unten stehendes Konto überwiesen werden.

FidoNet: 2:2452/333.19



Nr. 001	Titel.: ATARI 65 XE Manual	Autor: ATARI Corp.		ISBN-Nr. 123-234-2
Name:	Adresse:	von	bis	zur
Raimund Altmayer	Brunostraße 80 D-54329 Konz	12.06.'96	17.07.'96	

R.A.M. - Bücherbibliothek

Jedem Buch ist auf der zweitletzten Seite eine Tasche mit der Ausleihkarte beigefügt (siehe oben). Ihr könnt dieser entnehmen wann das Buch wieder zurück sein muß.

Beispiel:

Ich schicke ein Buch am 01.11.1996 bei mir weg, so muß es am 01.01.1997 wieder bei mir im Regal stehen. Die Ausleihkarte hat aufgeklappt im Innenteil eine Menge Platz. Dort kann der Ausleiher Bemerkungen das jeweilige Buch betreffend hineinschreiben

Beispiel:

- Seite 34 nicht vorhanden
- oder ähnliches.

Mittlerweile ist die Bibliothek Online gegangen, d.h sie ist im Internet auf der ABBUC-Homepage zu finden.

Adresse..

http://home.t-online.de/home/wburger

Diesen Trennstrich NICHT mit eingeben.

Nun bleibt mir nur noch euch zu bitten, mit den Büchern sorgsam umzugehen, denn es wurde ein Haufen Geld investiert, um eine solche Bibliothek aufzubauen (Bücherkauf - Software um die Bücher, zeitgemäß zu verwalten usw.). Jetzt seid ihr dran. Bestellt Bücher, denn was kann schöner sein wie seine Winterabende mit ATARI Literatur zu verbringen?

Bestelladresse:
Raimund Altmayer
Brunostraße 80 - 54329 Konz
Tel.: 06501-3678
Bankverbindung:
Sparkasse Trier
BLZ:585 501 30
Konto-Nr.: 843011

Bis bald, euer Highlander Soft

Kommunikation - ATARI magazin

Emulatoren

Auch diesen Monat gibt es Neues von den Emulator-Entwicklern zu berichten. Der in den letzten Monaten etwas stiefmütterlich behandelte XL-it! ist in der Version 0.16 erschienen und hat sich stark gemausert: Nicht nur, daß es jetzt eine Benutzeroberfläche gibt, die die Kommandozeilenorgien überflüssig machen, nein, es ist jetzt sogar möglich, mehrere Profile abzuspeichern. Man muß nun also nicht mehr für jedes Programm eine andere Kombination auswendig lernen.

Zur großen Freude aller Pentium-Besitzer ist nun auch eine Geschwindigkeitssteuerung eingebaut worden, die nun auch auf diesen Maschinen zu schnelle Games spielbar macht.

Als letztes großes Highlight ist zu vermelden, daß an der Soundausgabe nochmal viel verbessert worden ist. Alternate Reality hört sich schon fast an wie auf dem Original. Auch hier muß wieder ein großes Lob ausgesprochen werden, daß hier ebenfalls die Geschwindigkeit stimmt.

Achtung!

Die Webseite hat sich übrigens geändert! Die URL ist nun http://myst.slcc.edu/~markus. Von hier geht es weiter zu XL-it! oder auch zu GenEm, den Sega-Emulator (ebenfalls sehr empfehlenswert).

Aber auch der derzeit einzige ernstzunehmende Konkurrent kann eine neue Version präsentieren: Die Version 1.3 weist zwar nur leichte Verbesserungen in der Shareware-Version auf, dafür ist es nun aber möglich, für 15 englische Pfund die Vollversion zu erwerben, die laut Aussage des Autors folgende Features besitzen soll:

- 400/800 emulation with 48K RAM
- 800XL emulation with 64K RAM
- 130XE emulation with 128K RAM
- 5200 games console
- Fast large (2x) and medium (1.5x) screen displays
- Insert 8K and 16K ROMs... also SuperCartridges !
- 2 virtual drives which can read single/enhanced images
- IMPORT external files from Mac/PC hard drive into your Atari DOS images
- EXPORT Atari DOS files to Mac/PC hard disk
- Full ANTIC and GTIA support
- True 256 Atari colours
- Player Missile Graphics with full collisions and priorities
- NMI, IRQ and Display List interrupts
- Fine scrolling
- Full keyboard support
- Sound with 4 channels of pure tones and noise (MacOS version ONLY!)
- Support for 4 joysticks and 4 paddles
- PowerBook/Notebook friendly

Da die Emulation bisher recht vielversprechend war, bleibt zu hoffen, daß die Vollversion die Versprechen halten kann.

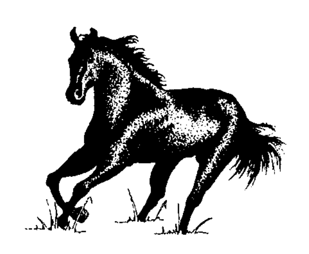
Das Sio2PC Interface

Heute möchte ich allen, die neben dem Atari auch noch einen PC ihr Eigen nennen, kurz das Sio2PC Interface vorstellen:

Beim Sio2PC handelt es sich um ein kleines schwarzes Plastikgehäuse, in das zwei Anschlüsse, einmal eine Atari-Sio-Buchse und auf der anderen Seite eine PC-Buchse, eingebaut sind. Mit diesem Interface kann man dann den Atari mit dem PC verbinden.

Mit der entprechenden PC-Software ist es nun möglich, acht virtuelle Atari Laufwerke zu simulieren. Dazu benötigt man eine Atari-Disk in Form eines ATR-Images auf der PC-Festplatte. Hat man diese Disk nun angemeldet, kann man den Atari ganz normal einschalten und dieser bootet dann nicht vom Diskettenlaufwerk, sondern vom PC!

Dies ist z.B. dann sehr hilfreich, wenn man mehrere Disketten mehrmals hintereinander braucht, z.B. Grafikprogramm, Textverarbeitung, etc. Diese meldet man dann einmal als Disk 1-x an und kann da mit 2 Tasten die Laufwerke austauschen und so mal die Textverarbeitung und mal das Grafikprogramm booten, ohne irgendwelche Disketten wechseln zu müssen. Außerdem ist es möglich die Images der ATARI Pool CD direkt mit dem Programm zu verwenden, es fällt also jegliches Konvertieren, etc. weg!



So, das soll's für's erste gewesen sein! Vielleicht könnt Ihr schon in der nächsten Ausgabe des ATARI-Magazins mehr über das Sio2PC erfahren. Mehr Infos gibt es auf jeden Fall in den nächsten Ausgaben des SYZYGY's!

Ciao

Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Übersetzungen

Stefan Krause hat uns einige Übersetzungen von polnischen Games geschickt. Hier drucken wir die ersten zwei Spielbeschreibungen ab.

Rockman

Es war ein Land, das Rockland hieß, die Einwohner hießen Rockmen. Leider wuchs in ihrem Land auf den Felsen nicht ihr Lieblingsobst.

Kommunikationsecke - 3D Audioaufnahmen

Deshalb stahlen sie das Obst im Nachbarland - Obstland. Der Herr im Obstland war der gefährliche und boshafte Graf Clecot. Dem ist es gelungen, den kleinen Rockman beim Diebstahl zu fassen. Der Graf versprach jedoch ihn freizulassen, wenn es ihm gelingen würde das ganze Obst im Obstland aufzuessen. Dabei muß er gegen unheimliche Kreaturen kämpfen und sich von Gefahren, wie Stacheln, Senkbühnen und Felsenabhänge, fernhalten. Man muß ihm bei der schweren Aufgabe helfen.

Spielregeln

Man bewegt sich mit Hilfe des Joysticks, schießt mit Fire mit gleichzeitigem richten des Joysticks in gewünschte Richtung.

Kapitän Gather "Dagobar"

Der tapfere Kapitän Gather bekommt eine neue Aufgabe. Er muß sich auf die Reise in Richtung Dagobarsystem begeben, wo in einer verlassenen Weltraumstation thermonukleare Sprengladungen aufgesammelt sind, die mit unkontrollierten Explosionen drohen.



Um die Sprengladungen gefahrlos zu sprengen, muß man sie in zuvor ausgegrabenen Ausschachtungen unterbringen. Um das Spiel zu laden, muß man den Computer mit gedrückten Tasten Start und Option einschalten. Genaue Anweisung wie man die Sprengladung unschädlich macht, ist im Spiel untergebracht. Die Taste ESC bewirkt Rückkehr zum ersten Bild.

Man beginnt das Spiel mit der Taste Start oder mit Fire.

Holophonics

Die neue Art realistischer 3D-Audioaufnahmen

Gefunden auf der Holophonics Homepage http://www.holophonics.com/

Übersetzt von Harald Schönfeld

Anmerkung: Das ganze klingt so fantastisch, daß ich erst überzeugt bin, ob es wirklich funktioniert (oder nur ein Scherz ist), wenn ich es mal gehört habe. Neuerdings gibt es eine Demo-CD zum Bestellen.

Holophonics ist der Entwickler einer einmaligen und realistischen 3D Aufnahme- und Übertragungstechnik. Holophonics Aufnahmen und Übertragungen vermitteln dem Hörer natürlichen Klang, so wie wir natürliche Klänge von vorne und hinten, links und rechts, nah und fern, oben und unten hören.

Die vollständige Lokalisationsverschlüsselung findet während der Aufnahme statt, deswegen ist kein nachträgliches Bearbeiten nötig, jedoch können auch normale Stereoaufnahmen in Holophonics aufgenommen werden, um einer Stereoaufnahme einen realistischeren 3D Effekt zu geben.

Bitte beachten Sie, daß diese Technologie nichts mit Stereo, Binaural Stereo, Surround Sound oder ähnlichem zu tun hat. Es ist eine einmalige akustische Aufnahme-Technologie, basierend auf neuen Erkenntnisse der akustischen Wahrnehmung.

Als akustische Aufnahmetechnik ist Holphonics das tonale Gegenstück zur Holographie, also der 3D Aufnahme von Bildern. Die Technik ahmt den menschlichen Hörprozeß nach und läßt den Zuhörer die Aufnahme so erscheinen, als ob sie echt wäre. Sozusagen wird die Klanginformation direkt zum Gehirn geschleust, anstatt einfach gehört zu werden.

Mit Holophonics kann man nicht nur in der horizontalen Ebene Töne exakt lokaliasieren, sondern im ganzen umgebenden Raum. Trotzdem wird die Tonwiedergabe von nur 2 Lautsprechern oder sogar Kopfhörern erledigt anstatt von komplizierten Lautsprecheranordnungen wie bei anderen Systemen.



Der Holophonics Prozeß ist somit einfach und preisgünstig. Die Töne können auf jedem Medium wie Kassetten, CDs, Film aufgenommen werden und über Radio oder TV übertragen werden. Die Wiedergabe kann durch billige Kopfhörer, Stereoanlagen usw. durchgeführt werden.

Holophonische Aufnahmen haben eine so ungewöhnliche Fähigkeit Töne mit allen ihren räumlichen Eigenschaften zu reproduzieren, daß es praktisch unmöglich ist, sie ohne

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 346	Line Up	DM 7,-
PD 347	Back to Life Demo	DM 7,-
PD 348	HELP!	DM 7,-
PD 349	Spacegames	DM 7,-
PD 350	Exel Disk 1	DM 7,-
PD 351	Girls, Girls, Girls	DM 7,-
PD 352	Little Demos 2	DM 7,-

Sonderposten auf Seite 22-23

visuelle Kontrolle von natürlichen Klängen zu unterscheiden. Unterstützt das Bild zusätzlich den Klangeindruck, kommt es zur perfekten Sythese von Ton und Bild.

Der besondere Clou von holophonischen Aufnahmen, ist die Aufnahmetechnik selbst, denn es kommen keine herkömmlichen Mikrofone zu Einsatz.

Internet online

gesammelt von Harald Schönfeld

Diesmal gab es etwas weniger interessante Postings als sonst. Vielleicht lag es ja daran, daß alle noch etwas geschockt vom Ende Ataris sind. Hier also die Themen:

- Bestückungsplan des 130XE
- Spiele die den Trackball unterstützen
- Eine neue, nette Atari-Seite im WWW

From: Barry Gordon <bgordon@ecst.csuchico.edu>

Subject: Re: Q: 130XE chip layout

Date: Sat, 26 Oct 1996 19:20:58 -0700

On Fri, 25 Oct 1996, Tony Pillo wrote:

> Second, could somebody describe to me which IC on the 130XE PCB is the CPU?

I'll go ahead and run through all of the major chips, though some might be obvious:

Looking at the motherboard from the front:

The two columns of 16-pin chips on the left are the RAM chips. These are probably labeled 4264. The left column is the main RAM, the right column is the extended RAM.

The 40-pin IC below the RAM chips is the FREDDIE chip. That's the one responsible for most of the memory management. It should be labeled CO61991.

Moving on to the column of 40-pin ICs in the center of the board, the top chip is the CPU. It should be labeled CO14806.

The next one down is the ANTIC chip. It MAY be labeled CO21697 (there were a couple different ANTIC chip models).

Next in line is the GTIA chip, labeled CO14805.

Below that is the 28-pin OS ROM chip, probably labeled CO61598B. It should also have a marking similar to 23128.

Below that is the 24-pin BASIC chip, labeled CO24947.

Finally there are two more 40-pin ICs on the right-hand side of the board. The upper one is the PIA. It should be labeled CO14795.

Finally, below that is the POKEY chip, labeled CO12294.

From: Cathryn Mataga <cathryn-@junglevision.com>

Subject: Trackball support

Date: Sat, 16 Nov 1996 19:12:05 -0800

So far I've found two games that support the Atari trackball. Slime and Missile Command. Is anyone aware of any other games that support the trackball?

From: Ptolemy <pwilso39@mail.icon-.net>

Subject: Re: Trackball support

Date: Wed, 20 Nov 1996 09:30:29 -0500

Centipede, Millipede & Gorf all play very well with a trac-ball. Gorf used a triggerstick in the arcade but, sense you can move in any direction so a trac-ball will work fine with it.

From: Harald Schoenfeld <hs@undine.physik.uni-erlangen.de>

Subject: Atari vpourware

Date: Son, 1 Dez 1996 18:22:08 +0100

I found an interesting www page:

http://members.aol.com/Cvendel/vaporware.html

Here some of ATARI's never released products are explained and shown. For example the STpad, the handheld Atari ST.

ACHTUNG

Ab sofort sind alle Lazy-Finger Disketten des alten ATARI magazins Public Domain.

Dies betrifft die Ausgaben 1/87 bis 11-12/89

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr!



ATARI magazin - DFÜ-Ecke

DFÜ-Lexikon

Teil VI

Diesmal kommen die Buchstaben P und Q an die Reihe:

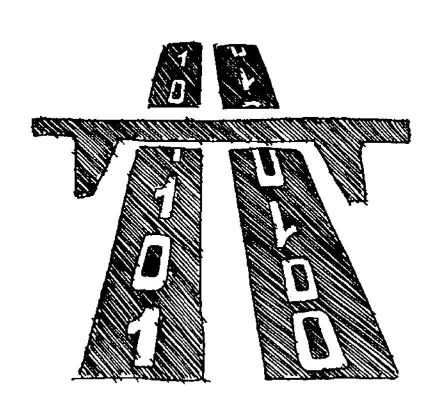
P

PM

Abkürzung für Personal Mail. Äquivalent zur -> Netmail im -> Fido wird die PM nur an einen Menschen verschickt und nicht wie eine Mail in eine Newsgroup an beliebig viele. Ausnahme kann hier ein Rundschreiben sein, was zwar nicht mehr sehr "persönlich" ist, dennoch einen begrenzten Empfängerkreis hat.

Point

Niedrigste Stufe in der -> Fido-Hierarchie. Die normalen User einer Fido-Mailbox, die am Fidosystem teilnehmen werden als Points bezeichnet.



Poll

Ausdruck aus dem Fido-Slang für Netzanruf. Wird aber auch in anderen Netzen verwendet.

Pollstandard

Es gibt verschiedene Standards (auch -> Protokolle genannt), wie ein Netzanruf (-> Poll) durchgeführt wird. Die vier wichtigsten sind:

1. ZConnect, auf dessen Basis das Z-Netz und kompatible Netze den Nachrichtenaustausch durchführen.

2. EMSI, ein Protokoll, das im FIDO sehr verbreitet ist.

3. PPP, das von Windows 95 als Standard unterstützt wird.

4. SLIP, das ähnlich aufgebaut ist, wie PPP und ebenfalls von Online-Diensten unterstützt wird.

POP

Point Of Presence. Ein POP ist ein Ort, an dem ein -> Provider einen Zugang in sein Dienstangebot (-> Onlinedienst, -> Internet) schafft. Je mehr POPs ein Provider aufweisen kann, desto größer ist die Chance, daß man zum Ortstarif Nachrichten austauschen kann.

PPP

Point to Point Protocol. Ein Protokoll, das viele Internetanbieter als Zugang verwenden. Es hat nur geringe Kompressionsmöglichkeiten und steht somit hinter anderen Übertragungstechniken zurück.

Protokoll

Ein Protokoll kann zum einen ein -> Pollstandard sein, zum anderen aber auch die Kommunikation zwischen Computer und Modem regeln. Die V.-Serie der ITU regelt beispielsweise die Datengeschwindigkeit, die Fehlerkontrolle und die Kompression.

Q

Quote

Englisch für "zitieren". Wenn man auf eine Mail antwortet, hat man die Möglichkeit, den Originaltext zu übernehmen. Um diesen als solchen zu kennzeichnen, wird vor jede Zeile ein Quote-Zeichen (meist ein ">") vorangestellt. Die meisten Mailprogramme stellen diese dann hervorgehoben dar.

Frederik Holst

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen.

Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Workshop: WASEO Practoscope

Scollfarbeditor

In diesem zweiten Teil des WASEO-Practoscope-Workshops soll es rund um den Scrollfarbeditor gehen. Sicherlich werden sich viele bei dem Lesen des Namens sehr gewundert haben, denn Scrolltexteditor wäre ja noch eindeutig, aber Scrollfarbeditor, das klingt doch schon etwas seltsam. Doch zunächst muß erstmal die Frage erklärt werden, was Scrollfarben eigentlich sind.

Scrollfarben sind nichts weiter als verschiedene Farben, die mittels einer DLI-Routine auf dem Bildschirm "entlangrollen", und das entweder von unten nach oben oder umgekehrt. Das sieht dann so aus, als würden sie gleichmäßig in eine Richtung verschoben was jedoch in Wirklichkeit nur mit einem optischen Trick passiert. Da ein Fernsehbild 50mal in der Sekunde neu auf die Mattscheibe abgestrahlt wird und der Kathodenstrahl von der rechten unteren Ecke wieder in die linke obere muß, wird er (sehr) kurzfristig abgeschaltet.

Display-List

Die Display-List im XL/XE, die für die Darstellung mit verantwortlich ist, erhält nun mittels Maschinensprache den Befehl, während dieser kurzen Pause, in der der Kathodenstrahl nicht sichtbar ist, aktiv zu werden und die Farbzeilen um eine Bildschirmzeile entweder nach oben oder unten zu verschieben. Durch die Schnelligkeit erscheint das dem Auge dann so, als würden die Farben tatsächlich rollen, obwohl sie in Wirklichkeit nur alle auf einmal ein Stückchen höher oder niedriger wieder zu sehen sind. Dadurch kann man auch die "Regenbogeneffekte" schaffen, die z.B. im Malprogramm XL-Art oder KSS-Painter enthalten sind. So weit, so gut, und wofür braucht man nun dafür einen Editor?

Nun, wie gesagt, für diese Regenbogeneffekte braucht man eine Routine in Maschinensprache, aber diese beherrscht nicht jeder, und selbst wenn, dann ist es nicht gleich herauszufinden, wie man überhaupt einen Bildschirm-Interrupt (Darstellungsunterbrechung) innerhalb der Display-List auslösen kann und durch welche Tricks man nun die Farben in der richtigen Zeitspanne erzeugt.

Wenn Sie jetzt den Scrollfarbeditor haben, dann brauchen Sie dieses Wissen nicht, denn mit diesem Programm können Sie leicht und einfach die Farben für Ihren Farbscroller selber nach eigenem Geschmack zusammenstellen und ausprobieren, und damit es noch praktischer ist, können Sie Ihren Scroller auch gleich als lauffähiges Listing abspeichern, das vom Programm selbst erzeugt wird. Sie brauchen es dann nur noch mit ENTER in Basic zu laden und RUN einzugeben, dann haben Sie gleich einen tollen Effekt, den Sie für Titelbilder, Vorspannroutinen, Ergebnisdarstellungen, Basic-Demos usw. nutzen können.

Damit es noch interessanter wird, können Sie zusätzlich eine Megasoundhallroutine dazuschalten, diese sorgt dann beim erscheinen des Farbscrollers für die richtige eindrucksvolle akustische Untermalung. Mußten Sie früher noch selbst in Maschinensprache programmieren und sich im Computersystem auskennen, müssen Sie heute nur noch die Farben eingeben und der Scrollfarbeditor erledigt den Rest. Sie haben es damit also wirklich wesentlich einfacher! Nun gleich mal ein Praxistest mit diesem Programm. Hat man es gestartet, sieht man bald darauf den Menübildschirm vor sich, und im linken oberen Kasten befindet sich, wie man das auch von anderen WASEO-Programmen her kennt, das Auswahlmenü. Es bietet folgende Menüpunkte:

Farben festlegen

Testbild startet

Diskette

Parameter einstellen

Laufwerknr.

Beenden

Damit sie erstmal eine Vorstellung bekommen, was der Scrollfarbeditor eigentlich erstellt, sollten Sie zuerst mal den zweiten Menüpunkt auswählen und starten. Kurz darauf sehen Sie einen neuen Testschirm, der die Überschrift "Der Demo-Bildschirm" in Grafikzeichen trägt und auf dessen Hintergrund bunte Farbzeilen von unten nach oben scrollen, wobei auch ein voller Hallsoundeffekt zu hören ist.

Und genau diesen Bildschirm, den Soundeffekt eingeschlossen, kann Ihnen der Scrollfarbeditor ohne große Umstände erstellen!

Wie das geht, werden Sie gleich erfahren. Verlassen Sie erstmal den Testbildschirm wieder mit der Start-Taste, und wählen Sie dann im Menü den ersten Menüpunkt an. Sie sehen nun wieder einen neuen Bildschirm, auf dem eine rechteckige Fläche mit bunten Farblinien zu sehen ist, die so aussehen, als würden Sie Röhren in je 4 Helligkeitsstufen bilden, und links und rechts neben der Fläche weiße Striche. Diese zeigen an, in welcher Position Sie sich befinden, so daß Sie immer leicht sehen können, in welcher Zeile sie sich befinden und welche Sie gerade bearbeiten können.

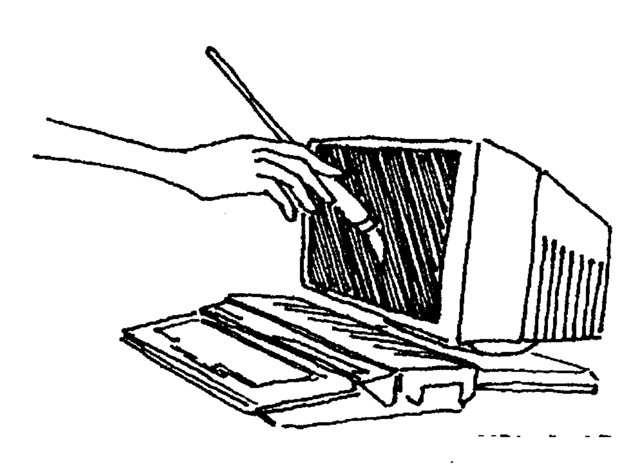
Textfenster

Weiter unten sehen Sie ein Textfenster. In diesem stehen nicht nur ihre momentane Zeile und die Farbe, die sie hat, sondern auch allgemeine Hinweise zur Bedienung. Wenn Sie jetzt mit dem Joystick oder den Pfeiltasten (es geht, wie man das bei WASEO gewohnt ist, beides gleich gut) nach oben oder unten steuern, werden Sie merken, daß die weißen Striche ihnen folgen. Um nun die Helligkeit der Farbe in der Zeile, in der Sie gerade sind, zu ändern, steuern Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten einfach nach links oder rechts. Wie Sie sehen werden, nimmt die Helligkeit entweder zu oder ab. Möchten Sie aber gleich eine andere Farbe für die Zeile haben, dann drücken Sie neben den Pfeiltasten auch gleichzeitig Control.

Achtung

Aber Achtung, nicht zu lange, da die Farbe dann rasch wechselt. Experimentieren Sie ruhig mal ein bischen herum, verändern Sie in mehreren Zeilen etwas, wie es Ihnen gefällt, insgesamt stehen Ihnen 64 Zeilen zur Verfügung. Wenn Sie fertig sind, kommen Sie mit ESC zum Menü zurück. Wählen Sie nun den Testbild-Punkt an! Nun können Sie die Veränderungen schwarz auf weiß, oder besser bunt auf blau sehen!! Natürlich ist das Einstellen der Farben in den Farbzeilen auf diese Weise etwas zeitintensiv. Deshalb befindet sich im 4. Menüpunkt (Parameter) eine Hilfe für Sie. Wenn Sie ihn starten, erscheint eine Liste mit den Mustern 1 bis 5.

Das erste Muster brauchen Sie nicht anzuwählen, da es dem nach dem Programmstart entspricht und Sie es somit schon kennen. Nehmen Sie also mal das zweite und drücken Sie Return.



Sie werden danach nach der Streifenbreite gefragt, aber das interessiert noch nicht weiter, drücken Sie deshalb ESC. Gehen Sie nun zum Testbild-Punkt und lassen Sie sich den Testbildschirm wie gewohnt zeigen. Wie Sie sehen werden, sind die Farbzeilen nun anders, sie haben mehr Helligkeitsabstufungen, dadurch wirken sie auch breiter.

Muster 3 zeigt hingegen immer zwei Linien pro Farbe, eine davon ganz hell, die andere ganz dunkel. Muster 4 bietet einen kunterbunten Bildschirm, der durch die nicht ganz gleichmäßig verteilten Helligkeiten sehr beschwingt und bunt durchmischt wirkt. Bei Muster 5 dagegen sind die Helligkeiten zwar gleichmäßig, man kann hier aber richtig schöne Regenbogenfarbenröhren sehen, welche auch die Schrift davor besser zur Geltung kommen lassen. Wählen Sie schließlich "Kein Muster" bei dem Menüpunkt "Parameter" an, so gibt es lediglich einen weißgrauen Bildschirm ganz ohne Röhren zu sehen. Das liegt daran, daß alle Zeilen hier die gleiche Farbe haben. Wozu, werden Sie wissen wollen.

Eigene Ideen

Nun, diese Einstellung bietet sich an, wenn man keins der vorgegeben Muster nutzen oder abändern will, sondern eine ganz eigene Idee umsetzen möchte, es aber zu lange dauern würde, eines der Muster umzuarbeiten. Da hier alle Zeilen die gleiche Farbe haben, hat man in jeder Zeile den gleichen Ausgangspunkt und kommt so schneller und übersichtlicher ans Ziel.

Übrigens bleibt Ihre jeweils letzte Einstellung erhalten, das heißt, dadurch daß der Cursorbalken immer auf demselben Muster stehenbleibt, kommen Sie nicht in die Gefahr, ein anderes Muster anzuwählen, wenn Sie gerade eins übernommen und verändert haben. Das hätte nämlich zur Folge, daß das neue Muster das alte überschreiben würde und Ihre ganze Arbeit umsonst gewesen wäre. Und das muß ja wirklich nicht sein.

Parameter

Schauen wir uns doch mal an, was der Menüpunkt "Parameter" außer den Mustern noch so bietet. Haben Sie nach der Wahl eines Mustes Return oder den Feuerknopf gedrückt, erscheint die Frage nach

der Streifenart. Sie können hier dünne oder dicke Streifen anwählen. Dünne entsprechen der Voreinstellung, sind also so breit, wie Sie sie bisher gesehen haben, die dicken erscheinen dann beim Scrollen doppelt so breit. Sie können dies ruhig mal austesten, denn das läßt sich jederzeit wieder zurücksetzen.

Mit Soundeffekt

Nach dieser Frage können Sie wählen, ob Sie den Farbscroller mit Soundeffekt oder lieber ohne haben wollen. Es ist manchmal ganz nützlich, wenn man oft testen muß und den Sound abschalten kann, wenn er stört. Schließlich können Sie noch die Farbregister festlegen. Standardmäßig sind hier 710 und 712 eingestellt, das ist die Hintergrund- und Rahmenfarbe für Graphics 0. Sie haben richtig bemerkt, es wird immer in zwei Farbregistern gleichzeitig gescrollt.

Wollen Sie in Graphics 0 z.B. nur den Rahmen und nicht den Bildschirminhalt mit einem Farbscroller versehen, dann geben Sie einfach bei der zweiten Abfrage 711 ein. Da dieses Farbregister in Graphics 0 nicht genutzt wird, tritt der zweite Scroller also dann bei den meisten Grafikstufen, mit Ausnahme von 1, 2, 10, 12 und 13 gar nicht in Erscheinung. Diese Einstellungsmöglichkeit ist aber gerade dann vorteilhaft, wenn Sie z.B. in Graphics 1 oder 2 durch bestimmte Buchstaben den Farbscroller laufen lassen wollen, beispielsweise durch 708, also die orangen Buchstaben.

Farbregister

Sie können natürlich auch an dieser Stelle zweimal dasselbe Farbregister angeben, das funktioniert auch, und so brauchen Sie nicht unbedingt einen Scroller in ein nicht genutztes Farbregister verlegen. Also alles kein Problem!

Wenden wir uns nun dem wichtigen Menüpunkt "Diskette" zu. Hier stehen uns 4 Funktionen zur Verfügung. Die ersten beiden sind "Farbdatei laden" und "Farbdatei speichern". Wozu ist das gut? Nun, angenommen, Sie haben selbst ein Muster erstellt, das Sie immer mal wieder gern, mit wenigen Änderungen, verwenden wollen. Dann wäre es doch sehr mühselig, jedesmal alles von vorn erstellen zu müssen.

Stattdessen brauchen Sie nur die vorher mal abgespeicherte Datei mit allen Farbdaten wieder zu laden, den ersten Menüpunkt starten und dann im Einstellbildschirm die Farben abzuändern. Auf diese Weise sind sie viel schneller und mit erheblich weniger Aufwand fertig.

3. Menüpunkt

Der dritte Menüpunkt ist jedoch der wichtigste: Hier können Sie nämlich den gesamten Farbscroller mit allen Einstellungen (Streifenbreite, Sound etc.) als Listing abspeichern lassen! Dieses brauchen Sie später nur noch mit ENTER in den Basic-Speicher zu laden und mit RUN zu starten, und dann läuft es genauso, wie Sie es vorher mit dem Scrollfarbeditor eingestellt haben!

Und dabei brauchen Sie nicht mal eine lange Initialisierungszeit abzuwarten, nein, das Programm ist mit einem Schlag da!

Beispieldatei

Damit Sie das gleich mal testen können, befindet sich auf der WASEO-Practoscope-Diskette die Beispieldatei "FSCROLL.SFE", die Sie gleich laden und ausprobieren können. So ähnlich könnte dann auch Ihr Listing aussehen! Mit der letzten Funktion können Sie sich dann das Inhaltsverzeichnis der Diskette ausgeben lassen.

Die restlichen zwei Menüpunkte sind wie bei den anderen WASEO-Programmen auch zum Ändern der Laufwerksnummer, falls Sie mit mehreren Laufwerken oder einer RAM-Disk arbeiten, und mit dem letzten kommen Sie entweder zu dem schon besprochenen Briefumschlagdrucker oder zu dem im nächsten Teil dieses Workshops zu behandelnden BILDMASS-MASTER.

Sie sehen, sie kommen wirklich unglaublich schnell und einfach zu einer selbsterstellten Farbscrollroutine für Ihre Programme.

Ehrlich gesagt, hätte mal einer so ein ähnliches Programm wie dieses hier vor 5 Jahren programmiert, das genau dasselbe leistet, dann wäre ich bestimmt einer der ersten gewesen, die es ihm abgekauft hätten, denn es gab zwar schon Farbscrollroutinen, die entweder in Magazinen oder auf PD's zu finden waren, aber diese konnte man nicht verändern, dazu mußte man schon Assembler können, und selbst dann war das immer noch keine Garantie dafür, daß man eine schon vorhandene Scrollroutine nach eigenen Wünschen umschreiben konnte. Wer es jemals versucht hat, wird sicher verstehen, wieviel Arbeit einem der SCROLL-FARB-EDITOR hier erspart!

So denn, damit dürfte alles besprochen und klar sein. Wenn jemand noch eine oder mehrere Fragen hat, kann er sich aber weiter gern an mich wenden. Also dann bis zur nächsten Ausgabe beim BILDMASSMASTER!

Good Byte

Thorsten Helbing (WASEO)



Lieber Atari-Freund,

auf diesen beiden Seiten finden Sie unsere speziellen Sonderpostenangebote.

Greifen Sie schnell zu !

Von einigen Artikeln ist nur ein Exemplar vorhanden, daher sollten Sie gleich zugreifen!!!

Name	Datenträger	Preis
Ace of Aces	Modul	5,- DM
Action Biker	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Adventure Creator	Modul	7,- DM
Alternate Reality City	Disk	10,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Archon	Modul	5,- DM
Asteroids	Modul	5,- DM
Atari Logo	Modul	7,- DM
Atari Power	Disk	5,- DM
Atomics	Disk	5,- DM
Ballblazer	Modul	5,- DM
Barnyard Blaster	Modul	7,- DM
Barbarian	Disk	7,- DM
Black M. Composer	Disk	5,- DM
Blinky Scary School	Disk	7,- DM
Captain Gather	Disk	5,- DM
Caverns of Mars	Modul	5,- DM
Chessmaster 2000	Disk	7,- DM
Chicken	Modul	5,- DM
Cloudburst	Modul	5,- DM
Color Print	Disk	7,- DM
Colorfont-Fontload	Disk	5,- DM
Crusade in Europe	Disk	5,- DM
Crypts of Egypt	Disk	5,- DM
Da Vinci Draw	Disk	5,- DM
Dagobar	Disk	7,- DM
Dark Chambers	Modul	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM

Name	Datenträger	Preis
Data-Case	Disk	5,- DM
David's Mid. Magic	Modul	7,- DM
Decision in the D.	Disk	5,- DM
Deluxe Invader's	Disk	7,- DM
Demon Attack	Modul	5,- DM
Depot Plus 1.7	Disk	5,- DM
Despatch Rider	Disk	7,- DM
Dig Dug	Modul	5,- DM
Donkey Kong Junior	Modul	5,- DM
Droga Wojownika	Disk	5,- DM
Dropzone	Disk	5,- DM
E.T. Phone Home!	Modul	5,- DM
F-15 Strike Eagle	Disk	5,- DM
Fight Night	Disk	5,- DM
Final Legacy	Modul	5,- DM
Firestone	Disk	5,- DM
Food Fight	Modul	5,- DM
Football	Modul	7,- DM
Forbidden Forest	Ka./Di.	7,- DM
Frogger	Modul	5,- DM
Galaxian	Modul	5,- DM
Gato	Modul	7,- DM
Ghostbusters	Disk	5,- DM
Gunslinger	Disk	5,- DM
Hans Kloss	Disk	7,- DM
Hard Ball	Modul	5,- DM
Hard Hat Mack	Disk	5,- DM
Herbert I	Disk	10,- DM
Herbert II	Disk	10,- DM

Name	Datenträger	Preis
Homecard	Disk	5,- DM
Hydraulik Snowball	Disk	5,- DM
Janosik	Disk	5,- DM
Jawbreaker	Disk	7,- DM
Jinks	Disk	10,- DM
Joust	Modul	5,- DM
Jungle Hunt	Modul	5,- DM
Kaboom!	Modul	5,- DM
Kasiarz	Disk	5,- DM
Kickstart-Off	Disk	5,- DM
Kult	Disk	5,- DM
Lapis Philosphorum		
-Stein der Weisen	Disk	3,- DM
Lasermania-		
Robbo Konstr.	Disk	5,- DM
LDS Freezer/C-Emulator		5,- DM
Lode Runner	Modul	5,- DM
Lorien's Tomb	Disk	5,- DM
Lowca	Disk	5,- DM
Magia Krysztalu	Disk	5,- DM
Mail Order Monsters	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	7,- DM
Miecze Valdgira II	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Monster Maze	Modul	5,- DM
Moon Patrol	Modul	5,- DM
Najemnik	Disk	7,- DM
Najemnik Powrot	Disk	5,- DM
Newromanver	Modul	5,- DM

Solange Vorrat reicht - Auslieferung nach Reihenfolge der Bestellungen



WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht.

Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

ACHTUNG

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die ausgelieferten Artikel.



Name	Datenträger	Preis
Ninja	Disk	7,- DM
One-on-One Basketball M.		5,- DM
Parsec XL	Disk	10,- DM
Pathfinder	Disk	5,- DM
PC Xformer 2.0	Disk	7,- DM
Pegasus Sound-Monitor 2.09		10,- DM
Pengo	Modul	3,- DM
Pirates of the Barbary Coast	• **Disk**	**5,- DM**
Pitfall	Modul	5,- DM
Pole Postion	Modul	5,- DM
Pungoland+Constr.Kit	Disk	10,- DM
Rescue on Fractalus	Modul	5,- DM
River Raid	Modul	5,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Roborton: 2084	Modul	5,- DM
Rocket Repairman	Disk	7,- DM
Rockman	Disk	7,- DM
Screen Dump	Disk	5,- DM
Screen Dump II	Disk	7,- DM
Sexversi	Disk	7,- DM
Shit !!	Disk	7,- DM
Silent Service	Disk	5,- DM
Slime	Disk	7,- DM
Solar Star	Disk	5,- DM
Speed Fox	Disk	5,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Spiderman	Disk	7,- DM

Name	Datenträger	Preis
Spy vs. Spy I + II	Disk	7,- DM
Star Raiders II	Modul	5,- DM
Starball	Disk	7,- DM
Starbase Fighter	Disk	5,- DM
Submon v2.2D	Disk	5,- DM
Summer Games	Disk	5,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	5,- DM
T-34 The Battle	Disk	7,- DM
Tales of Dragons and Caveman, Mike's Slotmachine II/Bilbo		10,- DM
Taxicab Hill	Disk	5,- DM
Tennis	Modul	5,- DM
The Bookkeeper	Disk	10,- DM
The Convicts	Disk	5,- DM
The Eternal Dagger	Disk	5,- DM
The Guild of Thieves	Disk	7,- DM
Timewise	Disk	5,- DM
Tron	Disk	7,- DM
Video Ordner XXL	Disk	5,- DM
Winter Challenge	Disk	7,- DM
Wizard of War	Disk	5,- DM
Wizard's Crown	Disk	5,- DM
Zenji	Modul	5,- DM
Zumbaja	Disk	5,- DM

HARDWARE

Lightpen incl. PD-Software 12 mal vorhanden	25,- DM
Micro Print Interface nur einmal vorhanden	50,- DM
Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen) 5 Einheiten	10,- DM



Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/4827

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	AT 318	24,00
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

Neue Public Domain

Sonderposten Seite 22-23

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo Atari-fans!

Raketen steigen in den Himmel, große Glocken läuten, Sektkorken knallen, es ist mal wieder Neujahr!

Was wird uns das neue Jahr wohl bringen? Das kann ich nun wirklich nicht sagen, dafür weiß ich aber, daß es auch in diesem Jahr wieder jede Menge an wirklich guter PD-Software hier bei Power per Post geben wird! In diesem Sinne beginnen wir das neue Atari-Jahr gleich mit 7 topaktuellen PD-Disks!

Line Up

Wer kennt nicht wenigstens von der Fernsehreklame her das Spiel Dr. Mario, das bei so manchen Gameboybesitzer Schweißausbrüche und Kopfrauchen ausgelöst hat!

Nun gibt es auch für unseren kleinen Atari ein Spiel nach diesem einfachen, aber genial guten Prinzip. Im Grunde handelt es sich dabei um eine Umwandlung von Tetris, nur daß man diesmal die Reihen aus gleichen Farben zusammensetzen muß, was sich zwar leicht anhört, aber beim schnellen Spielverlauf ganz schön knifflig werden kann!

Line up zeichnet sich durch seine gute Grafik und den ebenfalls sehr guten Sound aus und könnte eigentlich auch ohne Probleme als Fullprice-Game angeboten werden!

Wer also seinen Spaß an solchen Games hat, sollte sich Line-up zulegen!

Best.-Nr. PD 346 7,- DM

Back to Life Demo

Hier haben wir mal wieder eine große Demo aus Polen, und zwar eine, die sich gewaschen hat! Back to Life bietet nicht nur die schon altbekannte Demokost aus langen Scrollern und kleinen Animationen, nein, die Programmierer zeigen hier ihr ganzes Können in Form vom Vektorgrafik, Plasmas und Pixeleffekten! dazu gibt's noch eine Menge guter Musik, Demoherz, was willst du mehr??

Best.-Nr. PD 347 7,- DM

HELP!

Und hier ist es, das Siegerprogramm des PD-Mag Programmierwettbewerbs!

Eigentlich wollte ich HELP ja kommerziell vermarkten, doch dann habe ich mich doch dafür entschlossen, diesen wirklich hervorragenden Etikettendrucker für Epson-kompatible 9 Nadler als PD-Soft freizugeben, da es in letzter Zeit ja so wenige Neuerscheinungen gibt!

Wer proffesionell Computereticketten usw. herstellen möchte sollte HELP unbedingt in seiner Softwaresammlung haben!



ACHTUNG! Um Help nutzen zu können wird eine Mouse benötigt!!! Eine umfabgreiche Anleitung findet Ihr mit auf der Diskette.

Best.-Nr. PD 348 7,- DM

Spacegames

Der Weltraum, unendlich viel Platz zum ballern! Ja, wer mal wieder so richtig "abspacen" möchte, sollte jetzt aufpassen, die Spacegames sind da!

Auf diese Diskette findet Ihr gleich acht Spiele, die uns ins Weltall oder zumindest auf fremde Planeten verschlagen.

Myriapede: Dies ist wohl einer der besten Centipede-clones im PD-Bereich. Nette Grafik und alle Gegner die uns auch vom Originalspiel bekannt sind warten auf Euch!

Malpass: Da wir gerade bei Clonen sind, dies ist auch einer. Für Malpass hat das uns allen sehr wohl bekannte Defender Pate gestanden!

Galactic: Auch dies ist ein Clone, und zwar einer von Galaxian. Man könnte fast meinen, man hätte das originale Galaxian vor sich, denn Galactic ist sehr schnell, gut gezeichnet und macht auch einen Heidenspaß!

Danger Zone: Der vorletzte Clone dieser Diskette ist nicht im geringsten abgehoben, denn in dieser Encounter-Variante muß man als Panzerfahrer gegen wild umherballernde Außerirdische zu Felde ziehen.

Letzter Clone der Disk ist dann **Darkstar**, eine etwas abgeänderte Tron-Version für einen Spieler. Anstatt einen Gegner in eine Strahlenmauer zu treiben muß man hier Gegenstände durch drüberherfahren einsammeln und dabei aufpassen, daß man sich nicht selber einbaut !

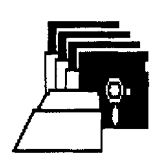
ATARI magazin - PD-Ecke von Sascha Röber

So, die Clones sind weg, aber wir sind noch nicht am Ende, denn mit **Lunar Defense** erwartet uns ein klassisches Ballerzock!

Auch bei **Teltnuag** geht's heiß her, denn hier muß man mit seinem Orbitaljäger in über 50 Leveln gegen allerhand verschiedener Raumschiffe, Bodenstellungen etc. zu Werke gehen. Der besondere Clou sind die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die einem das Spiel einfach oder aber zur Hölle machen können!

Als letztes Game haben wir dann noch **Spaceballs**, eine Art Tischtennis auf einer im Weltall schwebenden Plattform. Dieses Game kann man alleine gegen den Compi oder zu zweit spielen!

So, das war dann alles auf dieser Disk, wirklich eine ganze Menge Spaß und Unterhaltung für wirklich lange Winterabende!



Best.-Nr. 349 7,- DM

Exel Disk 1

Hier haben wir mal wieder ein richtiges kleines Juwel für jede gute Softwaresammlung, die erste Ausgabe des Exel-Magazins, einer Programmsammlung ähnlich der Disk-Line!

Auf dieser Diskette befinden sich ein nettes kleines Intro, das wirklich sehr gut gemachte Memory-Spiel Amnesia, eine ebenfalls sehr gut programmierte Q-Bert Variante mit netter Animation, ein Multifont-Color-Editor, mit dem man Animierte Mehrfarbenfonts erstellen und in eigene Programme einbauen kann und eine kleine Slideshow mit 9 verschiedenen Grafiken im Koala-Format!

Ja ich weiß, das ist alles ein wenig knapp beschrieben, aber das war auch Absicht, denn Ihr sollt Euch selbst von der wirklich hervorragenden Qualität dieser Programme überzeugen, indem Ihr Euch schlicht und einfach die Disk bestellt!

Best.-Nr. PD 350 7,- DM

Girls, Girls, Girls

Nun hab' ich genau das richtige für alle, die schöne Mädchen mögen, denn auf dieser Disk findet Ihr 20 digitalisierte Mädels im 62 Sektoren Format und in netten Posen! Obwohl die Damen nur wenig an haben, gibt's hier keine schweinigen Bilder, deshalb kann die Disk ohne Bedenken als jugendfrei eingestuft werden!

Best.-Nr. PD 351 7,- DM

Little Demos 2

Zum Abschluß unsere PD-Ecke habe ich dann noch eine kleine Sammlung aus vier Demos, und zwar zwei Sound-Grafik-Demos und zwei Digisounds.

Als erstes wäre da die Strange Montains 2 Demo, eine wirklich niedlich gemachte Demo mit vielen kleinen Animationen, einem zweisprachigen Scroller und flottem Sound.

Dann ist da noch die Unite-demo, die uns zu einer Union mit den Commodore-Usern gegen die PC's zusammenschmieden möchte (die Porgrammierer wollen uns wirklich zusammenschmieden, denn einer der Effekte dieser Demo ist ein Hammer, der auf einen Amboß einschlägt!!!). Hier geht's recht fetzig zu und es gibt sogar Sprachausgabe!

Zum Abschluß haben wir dann noch die Digisounds, die jeweils für ca. 12 Sekunden ein Stück von den Pet-Shop Boys und von Price spielen. Die Qualität der Digis ist dabei recht gut und mit ein wenig Programmiererfahrung kann man diese Digis auch in eigenen Programmen nutzen.

Fazit: Eine interessante Disk für Demosammler und Samplesucher!

Best.-Nr. PD 352 7,- DM

So, und damit wären wir schon wieder am Ende der PD-Ecke angelangt, aber keine Sorge, am Ende sind wir nur für diese Ausgabe! Bis demnächst also,

Euer Sascha Röber

ZAHLENRÄTSEL

11	12	22	23	4	13	23	2	26	11	15		8
3	24	13		22 A	12 V	11 E			21	13	3	17
5	11		17	24	11	23	2	22		19		11
26	3	10	11		3	22	26	19	2	24	11	3
24	2		2	3	22	15		23		20	24	21
25	11	10	2		20		11	25	13		20	
4	20	11	24	10	20	24	25	9	4	11	24	2
20	6		18	13				20	11		18	22
24	22	10		3				11	3			14
25	9	3	13	15				8		2	24	11
9	3		8					8	11	24	10	
		22	22	3				11		23	22	26
20	26	18		26	3		26	3		25		9
4	10	22	19	11		17	22		25	9	11	3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11 E	12 V	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22 A	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 4. Februar

Verkaufe super Spiele für alle ST - Rechner! U.a.: Monkey Island 20,- DM; Loom & Zak McKracken jeweils 10,- DM; Amberstar & Cadaver jeweils 15,- DM; und vieles mehr... Vollständige Preisliste (gegen 1,- DM in Briefmarken) bei: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, 9 07725/2589

Verkaufe 800XL + Floppy 2000 + Maus + 1000 Programme (SAM, Turbo-DOS, Turbo-Basic, viele gute Spiele) + viel Literatur + Kassetten usw. Greif zu! Preis nach Vereinbarung. Tel: 036784/50090

Welche Atari-User aus Berlin und Umland haben noch Interesse am Info-Austausch? Meldet Euch bitte!! Dirk Jobsky, Wörlitzer Str. 41, 12689 Berlin, Tel: 030/9337531

Suche Centronics Interface II. Klaus Seefelder, Jahnstr. 3, 89155 Erbach.

Tausche Modul CROSSBOW gegen anderes für Lightgun und Programme Herbert 1 + 2 je 14,- DM + Porto. Bitte nur Original-Software. Suche Anwender PD's. Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47b, 99706 Sondershausen.

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

4. Februar 1997

Suche 1050-Floppy im grauen XE-Design. Bitte nicht mit XF551 verwechseln. Nur die 1050 in Atari-grau soll es sein. Gibt es auch wirklich - kein Scherz!! Andreas Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenhein.

Suche "Synstock" von Synapse Software, "Wertpapierassistent" (s. AM 7/88) und andere Anwendersoftware. Biete Trackball für ca 30,- DM. Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Ich suche Atarianer aus dem Raum Vogtland zu ständigen Treffen zwecks Erfahrungsaustausch. Bitte meldet Euch bei mir. Räume für eine Unterhaltung und zum Fachsimpeln sind vorhanden. Auch andere Atarianer sind willkommen. Helmut Weidner, Hauptstr. 45, 08485 Lengenfeld.

Suche Bibomon 25K mit Beschreibung und Einbauanleitung sowie TURBO-BASIC auf Modul beides nur 100% i.O. G. Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow.

Zu verkaufen: Diskline 1 - 40 je 5,- DM, PD-Mags je 6,- DM, Syzygy's je 5,- DM, Turbo Link XL/PC 40,- DM. Literatur: Peeks & Pokes zu Atari 5,- DM, Atari XL Intern 5,- DM, Atari Tips & Tricks 5,- DM, Happy Comp. SH 1 + 2 je 5,- DM, Atari Magazine alt je 4,- DM, Atari Magazine neu je 5,- DM. Joachim Scholtysik, Hoislerstr. 1, 81245 München

Zu verkaufen: Desktop Atari 20,- DM, Compyshop-Magazine je 5,- DM, User-Mag 7/90, 8/90 je 5,- DM, Monitor XL 5,- DM, Sil. Dreams 10,- DM, viele weitere Originale teils mit Anleit. Joachim Scholtysik, Hoislerstr. 1, 81245 München.

Wer repariert meinen 130er bzw. baut um, vom 130er in einen anderen 130er mit Speichererweiterung? K.H. Rasche, Willbeckerstr. 79, 40699 Erkrath.

Einzelblatteinzug für Epson 800LX oder FX80 gesucht!! Wer macht Deko-Airbrush auf Atari? Stefan Krause, Am Wohnpark 7, 04828 Neuweißenborn.

Suche ABBUC-Magazine 1 - 20 mit Papierbeilage sowie ABBUC-Sondermagazine 1 - 7. Angebote bitte an: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Hat jemand eine Idee, wie ich meinen XL-XE mit einem Amiga verbinden kann?? (Seriell, Adapterkabel, Software usw.). Marc Scheibein, Dreieichenweg 23, 68723 Oftersheim, E-Mail: Chipmunk@tob.gun.de

Bitte beachten Sie

die Seiten 17, 22, 23 und 44

Wichtig:

Sonderposten nur solange Vorrat reicht !!!



Aktuelle Produktinformationen

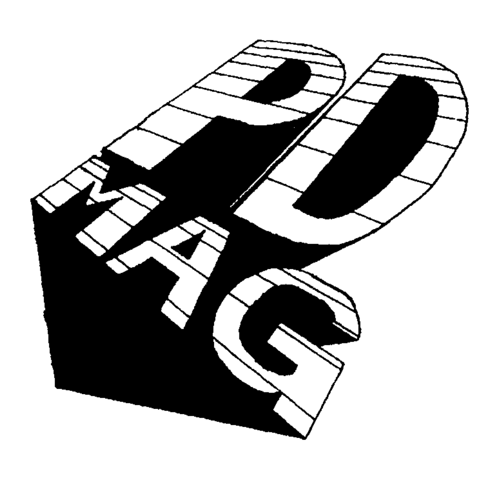
Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 1/97

Hallo Leute!

Es ist mal wieder soweit! Ein neues Jahr hat begonnen und auch 1997 wird Euch das PD-Mag wieder mit Informationen, Software und allem was man als Atari-User sonst noch so braucht versorgen!

Tja, das PD-Mag hat in der letzten Zeit schon einen recht hohen Standard erreicht und ich werde alles daran setzen, diesen Standard zu halten, wenn nicht sogar zu steigern!



In dieser Ausgabe erwarten Euch wieder 6 Softwaretests, ein neuer Basickurs, ein Messebericht von der Computer 96 und vieles mehr! Alles in allem wieder über 150 Textseiten voller Informationen rund um unseren kleinen Atari!

Aber auch die Software kommt wie immer nicht zu kurz! Auf Wunsch einiger Leser haben wir diesmal eine Ausgabe, die sich Schwerpunktmäßig aus Spielen und Demos zusammensetzt, aber auch für den Anwender habe ich das passende dabei!

Nun will ich Euch die Programme auch schnell einmal vorstellen!

CSM-Editor

Über dieses Tool ist wohl alles gesagt!

Blackdisk:

Ein recht guter Diskmonitor, der sehr leicht zu bedienen ist. Fast die gesamte Steuerung läuft über die Funktionstasten!

Duksap-Demo

Eine schon etwas ältere, aber trotzdem sehr gute Demo mit wirklich vielen Parts und 'ner Menge Musik drin!

Problem-Demo

Ich weiß nicht, was das Problem dieser Demo ist, aber ich weiß, daß sie 10 Digipics von Schauspielern und jede Menge Musik bereithält!

Unite-Demo

Wie der Titel schon ahnen läßt, ruft diese Demo zu einer Vereinigung auf, aber Ihr solltet Euch überraschen lassen!

Amnesia

Dieses Spiel ist eine sehr schöne Memory-Variante, bei der man 3 gleiche Symbole finden muß! Die einzelnen Symbole sind keine kleinen Bildchen, sondern animierte Grafiken! Wirklich nett anzusehen!

Creep

Hier haben wir etwas für den Ballerfreak! Bei Creep düst man als 'ne Art Astronaut durch eine etwas seltsame Stadt (oder so etwas) und ballert auf allerhand kleine und größere Gegner. Technisch nicht ganz perfekt, aber ganz nett!

Warpatt

Auch hier wird geballert, aber diesmal gilt es, feindliche Raumschiffe Stück für Stück auseinander zu nehmen.

Skiking

Zum Abschluß und genau passend zur Jahreszeit haben wir hier noch ein nettes Skyspiel für 1-4 Spieler! Wer seine eigene Piste haben möchte, kann mit dem ebenfalls vorhandenen Leveleditor so richtig loslegen!

So, das wäre dann mal wieder alles, 3 Demos, 4 Spiele und eine gute Anwendung, also Software satt für die nun doch schon recht langen Abende!

Nun liegt es mal wieder an Euch, wollt Ihr Spaß? Wollt Ihr Informationen? Wollt Ihr das neue Power per Post PD-Mag? Dann schnappt Euch einen Bestellschein und holt es Euch noch heute!

Sascha Röber

Best.-Nr. PDM 197 DM 12,-

SYZYGY 1/97

Schon wieder sind zwei Monate ins Land gezogen, der Nikolaus war da und das Jahr neigt sich dem Ende zu! Sicherlich ist der eine oder andere von Euch schon im alljährlichen Weihnachtsstreß. Da kommt ein neues randvolles SYZYGY genau richtig, um für ein wenig Abwechslung zu sorgen! Was bringt es, das letzte SYZYGY in diesem Jahr?



Es gibt wieder jede Menge Texte, Infos und Programme rund um unsere 8-bit Computer! Wie immer ein buntes Allerlei aus folgenden Themen:

Aktuelle News aus allen ATARI 8-bit Bereichen! Aktuelle Infos aus dem Internet und vieles mehr! Ein ausführlicher Bericht über die ABBUC JHV, und auch dieses Mal stelle ich Euch wieder ein paar Seiten im Internet vor! Natürlich fehlen auch die gewohnten Serien wie z.B. die Problemecke und die Public Domain Ecke nicht!

Auch außerhalb der kleinen ATARI's gibt es wieder einiges zu lesen! In der Star Trek Corner gibt es aktuelle Infos zum neuen Film 'First Contact' und in der Film Corner geht es um den Fantasy Film 'Dragon Heart' Wie immer gibt es natürlich auch wieder die Witze! Auf der zweiten Seite der Diskette gibt dieses Mal wieder ein paar neue Demos aus Polen.

Ich wünsche Euch allen Frohe Weihnachten, einen guten Rutsch ins neue Jahr und weiterhin noch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald

Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

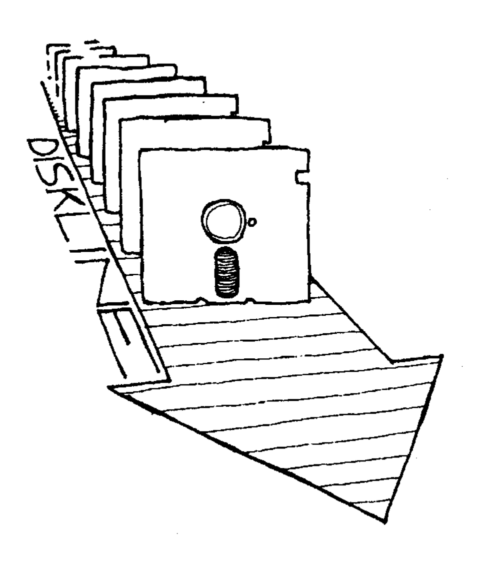
Best.-Nr. AT 357 DM 9,-

DISK-LINE 44

Passend zu den ersten Schneefällen kommt auch wieder frischer Nachschub an Software für alle XL/XE-Freunde mit dieser Ausgabe: Am Silvestertag wird gern das Bleigießen ausprobiert, wobei man die dadurch entstehenden Figuren deuten soll. Hier hilft das Programm **BLEIGIESSEN-DEUTUNGEN** sehr gut, man kann am Bildschirm einen Symbolbegriff auswählen und erfährt dann sofort, was er zu bedeuten hat.

Staunenswertes für die Augen bietet dann **MULTIFRAC**, ein Fraktalprogramm der Sonderklasse, mit dem Fraktalbilder auf 5 verschiedene Arten, 4 davon in 3D, außerdem Berge und Täler formatfüllend erzeugbar sind. Mit der eingebauten Bildershow lassen sich die Fraktale auch nacheinander gut betrachten. Ein paar Beispielbilder befinden sich schon auf der Diskette!

Ebenfalls etwas Neues und Sehenswertes bringt die **SYMMETRIEDEMO** auf den Bildschirm, denn hier werden raffinierte symmetrische Muster in Graphics 9 oder 11 (jederzeit umschaltbar) gezeichnet, dazu kann man ein Bild auch abspeichern.



Für den Spielspaß sorgen diesmal **BALLONS**, wo man mit begrenzter Schußanzahl und Windeinfluß Ballons abschießen muß, wobei das Spiel selbst noch viele Einstellmöglichkeiten besitzt und so sowohl für den einfachen Gelegenheitsschützen als auch für den Profi eine echte Herausforderung darstellt.

Schließlich ist da noch **TUBAMANIA**, wo man schnellstens mit Röhren Kanalwege bauen muß, damit das Wasser nicht ausfließt, und das auch noch mit ständig geringer werdendem Zeitvorrat.

Also wieder viel zum Sehen, Ausprobieren und Testen, deshalb nicht lange zögern und schnellstens besorgen!

Achtung! Noch immer fehlt es an Programmen an allen Ecken und Enden! Deshalb gebt Euch mal wieder einen Ruck und schickt etwas für die DISK-LINE ein!

Best.-Nr. AT 358 DM 10,-

The Brundles

(c) by Kaisersoft

von Markus Römer

Lemmings auf dem XL! Was vor vier Jahren wie ein nie erreichbarer Traum klang, hat KE-Soft mit Hilfe von Carsten Schmidt und Rolf A. Specht 1993 möglich gemacht: Die Brundles waren geboren! Dieses Spiel gehört mit zum Besten, was für den kleinen Atari je erschienen ist. Und da Kemal Ezcan seine Aktivitäten auf unserem kleinen Computer in letzter Zeit etwas herunterfährt, liegt seit kurzem das Copyright für "The Brundles" bei uns, Kaisersoft.

Zum Spiel:

Die Brundles sind kleine Nager, ähnlich Wühlmäusen. Diese niedlichen Tiere fallen aus irgendwelchen Gründen aus einem Ausgang und traben einfach los. Leider sind die Tierchen dumm wie Stroh, sie rennen nämlich einfach so drauflos, und wenn sie einen Abhang hinunterfallen - egal!

Deshalb ist es Aufgabe des Spielers, einzelnen Brundles verschiedene Fähigkeiten zu geben, um sie so zum rettenden Ausgang zu lotsen. So kann man zum Beispiel einen Brundle zum Stopper machen, der alle anderen aufhält (die rennen dann in die entgegengesetzte Richtung), man kann sie graben lassen, Treppen können gebaut werden und und und!

Das Spielprinzip ist also 100% Lemmings (vom PC). Es steht also fest, daß die ganze Chose mörderisch viel Spaß macht! Dazu ist das Spiel auch noch hervorragend umgesetzt: Die Grafik (von Rolf A. Specht) ist umwerfend (bis zu 99 kleine Brundles auf

einem Screen), der Sound (von Kemal) ist klasse gelungen, man kann das Spiel mit Joystick, Maus, Zehnertastatur oder Animation Station steuern, es gibt 10 verschiedene Landschaften, 10 verschiedene Sounds, 100 Level, die per Codewort einzeln angewählt werden können, und und und...

Ich hoffe, mir wirft niemand vor, ich würde hier Selbstbeweihräucherung betreiben; ich hatte nur die Möglichkeit, dieses tolle Spiel zu bekommen und habe die Chance genutzt.

Der einzige Grund, das Spiel nicht zu kaufen könnte sein, daß jemand "Lemmings" erwiesenermaßen nicht mag! Ansonsten: GREIFT ZU, ES LOHNT SICH!
Best.-Nr. ATM 52 DM 24,90

Deathland

(c)1994 by StanBit

von Markus Römer

Ein düsteres Schloß auf einem einsamen Berggipfel, der Mond steht bleich und riesengroß am Himmel, und um die Türme fliegen große, drachenähnliche Tiere. Das Gebäude wirkt verlassen...

Klingt gut! Aber um was handelt es sich bei der Beschreibung? Um den Anfang des neuen Stephen King-Romans? Mitnichten! Um eine Szene aus dem Spiel Deathland? Mitneffen!

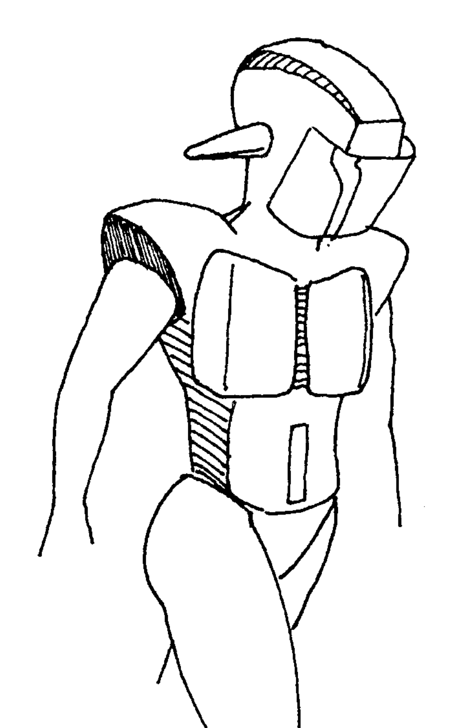
Das war lediglich die Beschreibung des Covers von "Deathland". Und um weitere Fragen zu vermeiden, laden wir doch einfach das Spiel:

Während dem Laden wird in seltsamer Schrift angezeigt, wer bei dem Spiel für was verantwortlich ist und welche Software benutzt wurde. Kurz darauf kommt das vertraute Bildschirmflackern, es wird also entpackt.

Danach erscheint ein großer Schriftzug mit dem Namen des Spieles, schön gemalt, inclusive Spiegelbild darunter. Gleich darauf kommt auch noch ein großer Scroller mit (wahrscheinlich) Infos, aber wie immer - polnisch! Also drücken wir gleich auf START!

Und schon sind wir im Spiel. Im Hintergrund sieht man einen surrealistischen Sternenhimmel, vorne steht die eigene Spielfigur, groß und ordentlich gepixelt. Offenbar handelt es sich um einen Roboter, wenn man nämlich etwas länger stehen bleibt, dreht er sich mit dem Gesicht nach vorne, und man sieht auf seiner Brust diverse Kontroll-Lämpchen aufleuchten. Na, dann laufen wir 'mal los. Nicht allzu schnell, aber hervorragend animiert, stapft Robby dahin, wo er hin soll.

In den weiteren Screens stehen verkrüppelte Bäume, man kommt durch verschiedene Räume, es gibt Selbstschußanlagen, durch die Lüfte schwirren große Biester (offenbar die Drachen vom Cover), große Bälle springen zerstörerisch durch die Gegend, und große Wagen mit Geschützen fahren in manchen Räumen hin und her.



Gegen all diese Schwierigkeiten kann man sich mit gezielten Messerwürfen wehren. Trifft man ein Ziel, verschwindet es in einem großen Feuerball.

So läuft man also durch die Gegend und darf sehen, was man zu tun hat. Vor allem sollte man sich vor Schüssen in acht nehmen, denn bei jedem Treffer wird eines von anfangs drei Abbildern des Roboters unter dem Screen kleiner, und wenn es ganz verschwindet, explodiert das Original. Hin und wieder findet man allerdings auch Gegenstände, die wie ein Schild aussehen, und wenn man das einsammelt, wird das gerade angefangene "Leben" des Roboters wieder komplettisiert.

Und ganz selten kommt man dann in einen Raum, in dem offenbar ein Mensch angekettet ist, den man nach Möglichkeit befreien sollte. Auch hier wird die Lebensenergie wieder vermehrt, außerdem gibt's ordentlich Punkte.

Grafisch und soundmäßig wirkt das ganze Spiel ziemlich düster, melanchonisch. Der ruhige Sound läßt einen gar nicht versuchen, wie wild durch die Gegend zu rennen, die etwas langsame Animation fällt daher nicht negativ auf. Insgesamt sind Grafik und Sound wirklich gelungen! Auch der Spielspaß ist vorhanden! Man findet auf Anhieb sehr viele Räume und will immer etwas weiterkommen.

Fazit: Deathland ist kein Spiel für die kleine Fünf-Minuten-Pause. Wer sich aber auch 'mal zwanzig Minuten oder mehr für ein Spiel Zeit nimmt, sollte sich Deathland besorgen. Das Spiel ist wie geschaffen für lange Winterabende!

Grafik :	2
Sound :	2
Spielspaß :	2+
Gesamt :	2

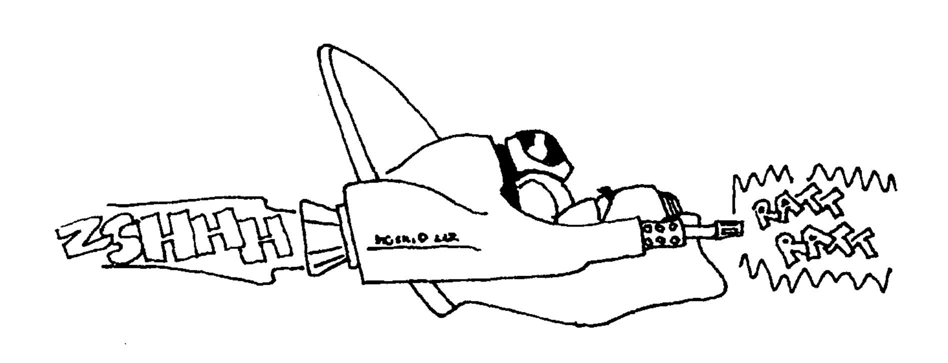
Best.-Nr. ATM 53 DM 24,90

Fatum

(c) by ASF

von Markus Römer

Eines vorweg: Es gibt eine Möglichkeit für Euch, den Kauf von Fatum zu umgehen: Kauft Euch auf dem Gebraucht-Atari-Markt ein Exemplar von "Zybex", ladet das Spiel und kippt den Bildschirm so, daß die Spielfigur von unten nach oben fliegt. Dann reibt Euch Zwiebeln unter die Augen, damit sie tränen und Ihr das Bild nicht mehr ganz scharf erkennt. Dann dreht noch den Sound ab - und Ihr spielt "Fatum".



Jetzt 'mal Spaß beiseite: Bei Fatum handelt es sich um ein Ballerspiel, bei dem Ihr ein Raumschiff am unteren Bildschirmrand steuert und nach oben fliegen und schießen sollt. Dabei fliegt Ihr seltsamerweise durch eine Landschaft, die mich an alte Maya-, Inka-, Azteken- oder (im Zweifelsfall) ägyptische Tempelanlagen erinnert. Man sieht Treppen, Seile, Geländer, Fackeln... Dabei schnurren einem dann diverse Gegner vor der Nase herum, die man am Besten abschießt, bevor sie einen selbst erwischen.

Hat man eine gewisse Strecke hinter sich gebracht, ohne zu oft draufzugehen, kommt man (oh, wie sinnig) in einen "Sklep" (ein Geschäft, wie jeder weiß), wo man sich je nach erzielter Punktzahl Verbesserungen für seinen Gleiter besorgen kann. Hat man alle Einkäufe erledigt (gelten in Polen eigentlich auch die neuen Ladenöffnungszeiten?), kann man weiter munter drauflos ballern.

Die Grafik von Fatum ist durchweg gelungen; im Titelbild, im Spiel im Game-Over-Screen, alles sieht wirklich gut aus. Die verschiedenen Sounds klingen alle sehr polnisch, nichts, was einem sofort ins Ohr fällt, aber es klingt gut.

Im Spiel kann man auch den Sound zugunsten von FX abschalten. Dann klingt die eigene Kanone ein wenig nach "Tschuff-Tschuff-Eisenbahn", die getroffenen Gegner erinnern dagegen an bunte Raketen am klaren Sylvester-Himmel.

Ach, was ich vergaß zu erwähnen: Kurz nachdem man die Diskette eingelegt hat, kann man schon wählen, ob man zum Spiel oder in ein Intro möchte. Letzteres haut zwar nicht um, sieht mit seinen Farben und dem Vier-Wege-Scrolling aber wirklich gut aus. Die Musik ist auch ok.

Fazit: Fatum ist ein rundum gutes Ballerspiel. Einziger Wermutstropfen: Hat man im Titelbild START oder Fire gedrückt, muß man knapp 20 Sekunden in einem Zwischenbildschirm verbringen, in dem die Sterne Fliegen und eine Musik läuft. Erst dann geht's los - aber richtig!

Grafik : 2

Sound : 2

Spielspaß : 2

Gesamt : 2

Best.-Nr. ATM 54 DM 24,90

Rycerz

(c)1993 by Mirage

von Markus Römer

Und wieder einmal stelle ich Euch hier ein Spiel aus dem Hause Mirage vor. Auch wenn diese Firma inzwischen keine neuen Titel mehr produziert, so gibt es doch noch einige unbekannte Sachen, die interessant sein können.

Auf dem Cover sieht man offenbar die Straßen einer mittelalterlichen Stadt, und im Hintergrund thront eine Burg auf einem unglaublich hohen Berg. Die Stadt scheint bis auf zwei Ritter in schwerer Rüstung wie leergefegt zu sein.

Auch das Titelbild erinnert an die Ritterzeiten, denn hinter angedeuteten Burgzinnen patroulliert ein weiterer Rittersmann. Nun ja, ein Druck auf Fire wird uns weiterhelfen.

Oh, ein Jump'n'Run, nein wie originell, das hatten wir ja schon ewig nicht mehr. Unten steht unsere (relativ kleine) Spielfigur, die nun darauf wartet von uns durch viele Screens, auf mehreren Ebenen gesteuert zu werden, vorbei an Fleder- und sonstigen Mäusen, an Spinnen und sonstigem gar garstigem Getier. Dabei finden wir noch die verschiedensten Gegenstände, die Punkte bringen, die Lebensenergie auffrischen oder uns die Möglichkeit geben, eines der gar garstigen Tiere zu erledigen.

Und so steuere ich also meinen kleinen Helden durch die Gegend und bin gespannt, was mich noch alles erwartet. Nanu, hier komme ich nicht weiter! Also, zurück und einen anderen Weg eingeschlagen. Aber auch der ist nach ein, zwei Screens der Weg zu Ende. Und der nächste Auch. Und der übernächste...

Tja, und da setzt mein Problem ein: Ich komme bei Rycerz nicht weit. Es MUSS irgendwie weitergehen, aber ich habe keinen blassen Schimmer, wie! Ok, ok, Helmut Weidner könnte

AM - Oldie-Ecke

hier sicher nach zwei, drei Tagen eine Karte mit ca. 2.637.848.746,23 Räumen bieten und mir genau erzählen, wo ich den Duschkopf aus Raum 2.454.345 einsetzen muß, aber ich bin wie so oft zu doof für das Spiel. Aber ich verlasse mich da auf Euch, Ihr könnt das sicher besser als ich!

Grafisch und soundtechnisch gesehen bewegt sich Rycerz auf einem Niveau, das nicht an große polnische Games heranreicht. Was aber nicht bedeuten soll, daß das Spiel technisch mißlungen wäre Es scheint schlicht und ergreifend nichts besonderes zu sein.



Aber das kann sich durchaus ändern, sobald ich mehr als schlappe sieben oder acht Screens sehe.

Fazit: Ich spare mir eine genaue Wertung! Von Rycrez habe ich bisher einfach zu wenig gesehen, als daß ich ein qualifiziertes Statement abgeben könnte. Für Sammler, Jump'n-'Run-Freunde und Tüftler ist das Spiel aber auf jeden Fall eine Überlegung wert.

Best.-Nr. ATM 55 DM 24,90

Oldie Ecke

Gothic - der Äonenwechsel

Wir befinden uns auf der Welt Aldebaran. Hier findet alle 999 Jahre ein Äonenwechsel statt, bei dem der Planet in ein neues Tierkreiszeichen übergeht. Eigentlich passiert in dieser Zeit nichts besonders, da 12 Amulette im Raum der 12 die heftigen magischen Turbulenzen ausgleichen. Leider wurde aber eines der Amulette von einem Magier gestohlen, in 4 Stücke gespalten und versteckt. Als nun der Äonenwechsel kam brach das Chaos aus. Die Hölle wechselte den Besitzer, denn alle Menschen wurden zu Dämonen, während die Dämonen zu Menschen wurden.



Da du einmal ein Vampir warst und eigentlich recht glücklich warst als Blutsauger, machst Du dich in diesem Rollenspiel auf den gefahrvollen Weg, um das Amulett wieder an seinen Platz zu bringen und die Sache damit wieder zu bereinigen. Tolle Story, net wahr? Gothic ist also ein Rollenspiel und kommt auch auf 2 Disketten daher, ist demnach recht umfangreich. Nach dem Booten gibt's erst mal 'ne nette Titelmusik und einen schön bunten Textscreen wo wir dann lesen können, wer sich das Teil ausgedacht hat etc. Nach drücken der Start-Taste kann man wählen, ob man die Anleitung lesen möchte oder ob's gleich losgehen soll.

Die Anleitung sollte man am besten von einem Texteditor oder vom Dos aus Ausdrucken, denn alles kann man sich ja auch nicht merken. Wenn man die Anleitung hinter sich hat stürzt das Programm erst mal ab, also nochmal Booten. Das Spiel selber präsentiert sich in recht grober und ziemlich einfarbiger Grafik, aber wenigstens ist alles schön groß gezeichnet. Man kann praktisch nichts wichtiges übersehen. Kommt es zum Kampf muß erst die Disk 2 eingelegt werden. Dann lädt ein Kampfscreen, was leider wegen nicht vorhandener Speedy-Unterstützung recht lange dauert (ca. 40 Sekunden!). Leider gibt es bei Kampf keine Animation, (wie etwa bei Uriagh) der eigene Kämpfer schlägt nicht zu usw .

Eigentlich sehr schade, ein wenig Animation hätte hier bestimmt einen besseren Effekt gebracht. Das Spiel wird komplett über die Tastaur gespielt, was auch ab und zu recht nervig ist, besonders wenn man so ein Joystickakrobat ist wie ich es bin. Nach einer gewonnenen Schlacht sammelt unser Krieger alles ein was er findet und verrät uns auch, wieviel Erfahrungspunkte ihm das Ganze eingebracht hat. Das Spiel ist sehr komplex, es gibt Städte, Burgen, Flußfähren und vieles mehr. Das zu erkundende Terrain ist riesig und hat man es erst mal geschafft die ersten 10 Minuten zu überleben macht die Sache auch richtig Spaß.

Fazit: Ein Spiel für lange Winterabende, das leider durch ein paar kleinere Mängel wie etwa die ständigen langen Ladezeiten etwas von seinem Spielfluß einbüßt.

Wertung	
Grafik	5
Sound	7
Spielidee/Story	8
Motivation	6
Gesamt	6-7

SYZYGY 6/96

Wiedermal ist es an der Zeit und der Softwaremarkt wird um eine weitere Ausgabe des Diskettenmagazins reicher.

Nun darf man erneut gespannt darauf sein, was Stefan Lausberg da an Informationen innerhalb und außerhalb der ATARI-8-Bit-Welt zusammengetragen hat und ob sich die Ausgabe von den Vorgängern unterscheidet.

ATARI magazin - SYZYGY 6/96

Titelbildfans werden nach dem Booten allerdings wieder vergebens auf das Erscheinen eines Bildes warten, denn dieses ist einfach nicht vorhanden. Wie jedoch Stefan in seinem Vorwort schreibt, welches man gleich nach dem Laden des Menüs lesen kann, ist schon eins in Arbeit, und er müsse den Lesern recht geben, denn wenigstens ein Titelbild sollte es schon sein (späte Einsicht, aber immerhin!).

Außerdem spricht er von Neuigkeiten, die jedoch alle aus dem Internet kommen, daß in der nächsten Ausgabe die Auswertung der Fragebögen erfolgen soll, von denen nun 5 Stück eingegangen seien, und daß die Preise für die Wettbewerbe endlich verteilt werden, sobald er ein paar neue Programme aufgetrieben hat.

Nach dem Impressum schließt sich wie üblich die Rubrik "Credits", also Danksagungen, an und hier bedankt sich Stefan bei einem gewissen Andreas für den Jaguar-Corner. Seltsamerweise ist der in dieser Ausgabe aber unauffindbar. Vielleicht wurde er einfach vergessen oder für die nächste Ausgabe aufgehoben.

Alsdann sollte man eigentlich etwas über Neues aus der Szene lesen können, doch dort sieht man nur, daß man keine sieht, sondern stattdessen die Kontur des Enterprise-Raumschiffes (in Zeichensatzgrafik, wobei diese jedoch schlecht erkennbar ist) und der Text "Bin auf der Suche", was wohl auf die Suche der Enterprise nach neuen Lebensformen und Zivilisationen im Vorspann zu den Fernsehfolgen anspielen soll. Immerhin ist die Idee doch ein wenig originell.

Danach macht Stefan auf die Jahreshauptversammlung des ABBUC aufmerksam. Diese ist auch für Nichtmitglieder des Computerclubs interessant, da dort auch Händler und Regionalgruppen zu finden sind, wo man noch so mache Hard- und Software, Literatur und Informationen aller Art finden kann. Ein Bericht darüber soll dann in der nächsten Ausgabe erscheinen.

Auch die Problem-Rubrik ist wieder dabei. Stefan fragt hier, ob jemand auch mal festgestellt habe, daß das SIO2PC mal funktioniert und dann wieder nicht und woran das liegen könnte. Wer darauf eine Antwort weiß, kann es ihm schreiben.



Ein neuer Wettbewerb findet ebenfalls statt. Die Aufgabe ist diesmal, das Spiel "17+4" so zu programmieren, daß es auch gegen den Computer möglich ist. Allerdings ist es eine fragwürdige Sache, neue Wettbewerbe zu starten, wenn die Verteilung der Preise für die alten dermaßen hinterherhinkt. Leider sagt Stefan auch nicht, welche Preise nun die Gewinner dieses neuen Wettbewerbs erwartet.

Dafür tut sich dann wieder mehr in der PD-Ecke. Hier hat Stefan die Idee, PD-Programme auf eine CD zu brennen, was es zwar schon gibt, aber er will das geordnet machen, einschließlich eines Inhaltsverzeichnisses, damit man schnell etwas finden kann. Der Preis soll sich dann im Rahmen von 30 - 40,- DM bewegen. Nun fragt Stefan aber erstmal an, ob dafür überhaupt Interesse besteht und wartet auf Resonanz.

Im Leser-Forum ist danach allerdings wieder nicht viel zu lesen, hier steht nur nochmal, daß die Rubrik wieder eingeführt wurde und zu was sie gut ist. So bleibt abzuwarten, ob sie von den Lesern in Zukunft wieder genutzt wird.

Darunter schließt sich dann die Rubrik Leserbriefe an, und hier steht etwas Merkwürdiges: Angeblich seien keine eingegangen. Das ist wirklich seltsam, denn ich hatte Stefan ja extra eine Karte geschickt und ihn darauf auch eine Frage gestellt. Aber wenn sowas nicht registriert wird, dann kann es natürlich auch nicht erscheinen.

Die Kleinanzeigen werden mal wieder nur durch einen einzigen Leser repräsentiert, und das ist Robert Kern. Diese Anzeige war auch schon im der letzten Ausgabe enthalten.

Im nächsten Text wird die Software auf der zweiten Seite beschrieben. Dabei handelt es sich um METRIX, was eine Mischung aus Tetrix und Klax ist. Das Programm ist recht nett gestaltet und ist für Fans von Geschicklichkeitsspielen sicher eine ganz schöne Herausforderung.

Nun geht es weiter mit dem Internet. Der erste Text handelt wieder von der XL/XE-Homepage. Bei dieser habe sich allerdings nicht viel getan und zur Zeit sei sie auch nicht lesbar, wie Stefan schreibt. Mehr gibt es danach zu lesen, hier stellt er nämlich die ATARI-8-Bit-Homepage von einem gewissen Thorsten Helbing vor, also der Inhalt und worauf die Links auf dieser Seite verweisen. Leider hat er aber nicht die Adresse dazugeschrieben, was bei zukünftigen Berichten besser nicht fehlen sollte.

Für Internet-Surfer ist dann die nächste Rubrik mit dem langen Namen "ATARI 8-Bit Internet-Rescources" sicher sehr willkommen, denn hier stehen viele Adressen von WWW-Seiten, die sich mit den 8-Bit-Computern von ATARI beschäftigen. Es sind sowohl inländische als auch ausländische Adressen dabei, z.B. von Polen und USA bzw. Kanada.



Wer schon ein SIO2PC-Kabel für die Verbindung zwischen XL/XE und PC hat, kann sich im folgenden Text über ein Programm namens APE 1.09 informieren, dieses kann im PC bis zu 8 virtuelle (also nur simulierte) Laufwerke verwalten. Alle Fähigkeiten und Vorteile dieses Programmes werden vorgestellt. Da es Shareware ist, muß man sich erst registrieren lassen, um alle Möglichkeiten richtig ausnutzen zu können.

Über den schon im ATARImagazin mal erwähnten XL-it!-Softwareemulator für den PC gibt es ebenfalls einen Informationstext. Auch hier werden die interessantesten Fähigkeiten der Version 0.16 beschrieben und in der Gesamtbeurteilung meint Stefan, daß er wirklich eine gute Alternative zum XFormer ist.

Ein weiteres Programm wird danach besprochen, mit Imagic 1.04 kann man die verschiedenen Emulator-Dateiformate ineinander konvertieren. Wer also schon über einen Software-Emulator für den PC verfügt, der irgendein Format nicht unterstüzt, kann hiermit trotzdem durch Konvertierung Programme von anderen Emulatoren nutzen.

In der speziellen Internet-Corner dreht sich dann alles um Zweck und Funktion von FTP, also dem "File-Transfer-Protocoll", mit dem man eine Verbindung von dem lokalen zum weit entfernten Rechner über das Internet herstellen und dann dort Dateien kopieren, erstellen und anders manipulieren kann. FTP gehört mit TELNET zu den am meisten gebrauchten Internet-Diensten.

Ganz außerhalb des Computers schließen sich die restlichen Rubriken an: In der Film-Corner wird über den Film "Twister" berichtet, die Music-Corner stellt den Sampler "D. Trance Vol. 3" vor (hier sollte Stefan vielleicht auch mal für die Nicht-Technofans erklären, was man überhaupt genau in der Musikszene unter einem Sampler versteht), die Rätsel-Ecke fragt, wie viele SYZYGY-Ausgaben bis heute erschienen sind, und in der Witze-Ecke gibt es neben einem etwas anrüchigen Blondinenwitz noch ein paar ältere Witze zu lesen.

In der Vorschau schließlich bittet Stefan wieder um mehr Leserbeteiligung, versichert auch, für Tips und Verbesserungsvorschläge immer offen zu sein und fragt am Ende, wer gerne Co-Autor sein würde. Vielleicht findet sich ja jemand unter den Lesern, der gern Mitautor des Magazins sein und dafür regelmäßig ein paar Texte tippen würde.

Fazit: Gegenüber der letzten Ausgabe ist diese ein großer Schritt nach vorn. Zwar sind die Informationen im eigentlichen XL/XE-Teil etwas spärlich, dafür wimmeln sie im Internet-Teil geradezu. Ein gutes PD-Spiel gibt es obendrein, und wenn demnächst noch ein Titelbild dazukommt, dann ist das SYZYGY bald wieder in seiner Form, wie es das ganz am Anfang mal war. Auf jeden Fall mausert sich diese Ausgabe schonmal zu einer interessanten Lektüre für alle XL/XE-Fans und wird sicher für unterhaltsame Stunden vor dem Bildschirm und dem Computer sorgen.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 354 DM 9,-

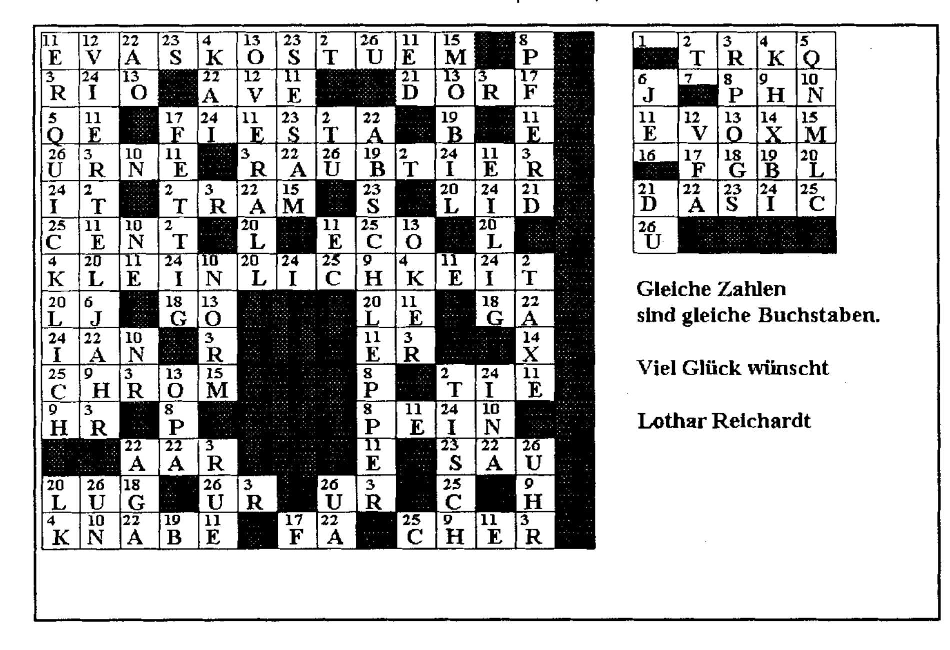
ATARI - PD-MAG 6/96

PD-MAG 6/96

Das PD-Mag geht in eine neue Runde und präsentiert sich in seiner 6. Ausgabe dieses Jahr wieder mit einem Ansturm an Texten und Programmen, die ebenso unterhaltsam wie informationsreich sind. So braucht man nur die erste der vier Diskettenseiten ins Laufwerk zu schieben, den Computer zu booten, den Joystick zur Hand zu nehmen und kann gleich loslegen!

Was erwartet also den neugierigen ATARI XL/XE-Besitzer, sobald der blaue Bildschirm verschwunden ist? Nun, zuerstmal wie gewohnt das Auswahlmenü, von dem aus man entweder das eigentliche Magazin oder das Introprogramm starten kann. Wird letzteres angewählt und geladen, wird man allerdings nach einer Weile höchst Merkwürdiges auf dem Bildschirm sehen: Dort scrollen Regenbogenfarben hinter einer Grafik nach oben, wobei man jedoch kaum erkennen kann, was dabei eigentlich dargestellt wird, auch der Scrolltext, der über dem Bild entlangläuft, verrät nichts darüber, aber hier erfährt man, daß Sascha eigentlich noch ein Intro programmieren wollte, dazu aber dann doch keine Zeit hatte, weil er sich für die ABBUC JHV vorbereiten mußte. Aber immerhin ist doch eine ganz nette Musik zu hören.

Nach dem Drücken der Start-Taste landet man kurz darauf beim Vorwort,



indem es wieder Positives zu vermelden gibt, denn Sascha bedankt sich hier für die große Leserbeteiligung, die den Textteil des Magazins wieder sehr groß ausfallen ließ, und informiert außerdem darüber, daß es auf dieser Ausgabe auch wirklich gute PD-Software gibt. Mit dem Wunsch, daß alle dem PD-Mag weiterhin treu bleiben, schließt er, woraufhin man bald wieder das typische PD-Mag-Menü vor sich sieht.

Die Neuigkeiten sind ja immer mit am interessantesten, und so kann man hier lesen, daß neue Spiele aus Polen beim TOP-Magazin erhältlich sind, ebenso einige der altbewährten Oldies bei Saschas eigenem PD-World-Versand und daß man ihn bald telefonisch besser erreichen kann, da er ab Anfang nächsten Jahres Besit-



zer eines eigenen Telefons sein wird. Außerdem schreibt Sascha über das neue, aber seiner Meinung nach sehr eigenartige Versandkonzept von KE und welche Folgen es in Sachen Kundenservice haben könnte. Dies waren nicht allzuviele Neuigkeiten, deshalb sagt Sascha am Schluß des Textes, daß er hofft, beim nächsten Mal wieder etwas mehr berichten zu können.

Dafür ist dann die Rubrik "Intern" wieder mit einer Menge Texten gefüllt. Neben dem Impressum kann man über Bezugsadressen nachlesen, ein Leser schreibt über Probleme mit seinem Laufwerk und Sascha gibt unter "Rat und Tat" Tips, wie man sie lösen könnte, auch der Assemblerkurs ist wieder mit dabei, mußte aber erneut durch einen Basic-Kurs ersetzt werden, weil der eigentliche Autor im Moment zu wenig Zeit hat.

Aber auch so kann man etwas lernen, denn Sascha stellt hier ein Programm vor, mit dem man Zufallslinien auf dem Bildschirm entstehen lassen kann. Das Basic-Programm von ihm dazu ist zwar einfach gehalten, soll aber ohnehin nur als Anregung dienen, so kann es jeder selbst noch ausschmücken und verfeinern.

Bei den Clubinfos kann man etwas über die RAM erfahren, eine ABBUC-Ablegergruppe in Rheinland-Pfalz, weiterhin wird der C:-Simulator-Workshop fortgeführt, wobei es diesmal darum geht, welche Programme mit dem Kassettensimulator gut, schlecht oder gar nicht laufen bzw. nach dem Laden abstürzen (eine Liste aller lauffähigen von Kassette übertragenen Spielen soll es dann in der nächsten Ausgabe geben), und schließlich bietet der Text "Wettbewerbe" Auskunft darüber, wer nun alles bei der lange gelaufenen Giga-Competition (dem Programmierwettbewerb) gewonnen hat und daß nun ein weiterer läuft, bei dem man eine kleine Demo schreiben soll, wobei ebenfalls wieder einiges an Preisen für die Wettbewerbteilnehmer bereitstehen wird.

Die Hardware wird natürlich ebenfalls nicht vergessen, hier stellt Sascha die Thrust Subwoover Bassbox vor, die wie der Name schon sagt für eine bessere Hörbarkeit der Bässe und damit ein besseres Klangerlebnis sorgt. Dies ist allerdings nicht ganz billig, so muß man dafür schon 160,- DM investieren. Für Musikfans wird die Sache jedoch bestimmt interessant sein, und natürlich sorgt so eine Box auch für den mit einem Stereoblaster verbundenen XL/XE für POKEY-Klänge im ganz neuen Gewand.

Doch nun zu den Softwaretests: Als kommerzielles Spiel kam diesmal SOS SATURN auf den Prüfstand, das zwar einen plattformähnlichen Stil hat, aber auch Baller- und Sammelelemente enthält.

Der Megaflop ist diesmal das Kriegsspiel THE FINAL BATTLE, wogegen sich als Megahit das Action-Spiel FINAL LEGACY entpuppt hat, bei dem man auf dem Wasser, auf dem Land und in der Luft gut damit beschäftigt ist, seine Städte vor Angriffen zu schützen.

Der Oldietext widmet sich dann dem Flugspiel F-15 Strike Eagle, und die Democorner stellt die Demo STRANGE MOUNTAIN 2 vor, die sogar Animationen im Scroller hat und beeinflußbar ist.

Im Text über anwendungsorientierte Programme wird zwar diesmal kein Programm behandelt, dafür aber Tips zum Umgang mit dem CSM-Editor gegeben. Und auch bei den Top Ten war wieder etwas los, da 5 Leute dabei mitgemacht haben, und hier werden auch die Gewinner genannt, die dadurch Gutscheine oder PD's gewonnen haben.

In der Rubrik Tips werden dann wieder einmal allgemeine Tips und Schmummel-POKES zu einigen Spielen und Adventurelösungen geboten. Diesmal sind es die Lösungen zu SATAN und THE SEVEN KEYS, beides recht gut bekannte PD-Grafikadventures.

Wer sich nun fragt, wo die Leserbriefe abgeblieben sind, der kann sie wie immer in der Rubrik FORUM finden. Dort gibt es neben den Leserzuschriften und den Kleinanzeigen auch ein Special über Druckprogramme zu lesen. Sascha testet hier drei Druckprogramme in Sachen Druckqualitiät und Geschwindigkeit und gibt zum Schluß eine Empfehlung ab.

Natürlich bleibt dann immer noch etwas zu lesen in der Rubrik OUTSIDE übrig. Dort präsentiert der Buchtip eine Fantasy-Erzählung, der Filmtip beinhaltet einen Bericht über eine weitere Frankenstein-Verfilmung und im Jaguar/Lynx-Corner kann man sich über das Spiel "Attack of Mutant Penguins" informieren, zusätzlich gibt es Tips zu Lynx-Spielen.

Hat man sich durch diesen Berg von interessanten Texten gekämpft, erwartet einen noch drei weitere Diskettenseiten mit einer Software-Mixtur, die diesmal schwerpunktmäßig Spiele

ATARI magazin

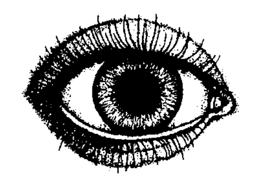
beinhaltet, so muß man beim Geschicklichkeitsspiel FIRE über kleine und große Feuerchen springen, ohne sich zu verbrennen, was schon bei der ersten Stufe gar nicht so leicht ist, und obwohl dieses Spiel in Basic programmiert wurde, gibt es eine im Hintergrund laufende Begleitmelodie dazu.

Nicht weniger Geschick muß man bei FLOP-FLIP beweisen, denn diese Q-Bert-Variante ist eine sehr gute Basic- Umsetzung dieses Klassikers.

Wem Textadventures mehr liegen, für den gibt es DIE VISION, Knobelfreunde können sich an LINE-UP versuchen und dann ist da noch das Spiel GOLFER-WAR, das neben einer guten Grafik auch über animierte Ziele verfügt.

Und schließlich zeigt die Demo BACK TO LIFE, die erst im September vor einem Jahr entstand, was der XL/XE in Sachen Plasmagrafik, animierten Schachfiguren und -brettern, Röhrenschlangen und Sinusplottern so alles auf dem Kasten hat.

Fazit: Auch mit dieser Ausgabe hat Sascha mal wieder eindrucksvoll bewiesen, daß die Informationen aus der XL/XE- und PD-Welt weiter sprudeln und man nach wie vor auch dank der Mitarbeit der Leser viel von inner- und außerhalb der 8-Bit-Welt erfährt. Aus diesem Grund gibt es für alle Fans dieses Magazins und auch solchen, die es noch nicht sind, nur die Empfehlung: Zulegen!



Thorsten Helbing (WASEO)

Best.-Nr. PDM 696 DM 12,-

WASEO: Practoscope

Lange Zeit gab es von ihm nichts neues, doch jetzt meldet sich Thorsten Helbing alias WASEO wieder mit einer neuen Anwenderdisk zurück. Wie immer bei Thorstens Anwenderdisks besteht auch das Waseo-Practoscope aus drei recht unterschiedlichen Programmen, die durch ihre einfache Bedienbarkeit auch für den Einsteiger interessant sind.

Nach dem üblichen WASEO-Vorspann kann man in einem grafisch gut gemachten Menü eines der 3 Programme oder aber die Anleitungstexte anwählen. Wie schon bei früheren Programmen hat sich Thorsten wieder viel Mühe gegeben leicht verständliche Anleitungstexte zu schreiben, was den Einstieg in die Programme angenehm erleichtert. Hat man sich nun also schlau gemacht, kann's wohl losgehen. Also wird flugs direkt vom Anleitungstext aus ein Programm gestartet.

Briefumschlagdrucker

Als erstes geht's an den Briefumschlagdrucker! Wie der Name schon vermuten läßt, kann man hiermit seine eigenen Briefumschläge erstellen. Allerdings wird es nicht so ein langweiliger, weißer Umschlag, denn man kann auf ihm auch ein halbes Gr. 8 Bild oder ein paar WASEO-Publisher Photos unterbringen. Wie üblich ist die Steuerung dieses Programms denkbar einfach, fast alles läßt sich mit dem Joystick machen.

Das Menü ist genauso aufgebaut wie der WASEO Publisher, daher kann ich mir weitere Erklärungen hierüber wohl sparen! Also geht's gleich richtig los; ein Photo von einer Waseo-Publisher Bilderdisk geladen, schnell an den richtigen Platz gelegt, bestätigt, fertig! Nun noch die Versandart (Warensendung, Einschreiben etc.) eingeben (oder Escape drücken wenn man das nicht will), Absender und Empfängeradresse eingeben und fertig ist der Briefumschlag.

Nun kann man das Ganze auf Diskette speichern und wenn man seinen Drucker mittels der Setup Funktion richtig eingestellt hat (bei einem Epson-kompatibel eingestellten 9 Nadler ist das nicht nötig!!) kann man seinen Briefumschlag ausdrucken lassen. Nach ca. 2 Minuten Druckzeit ist er dann fertig, das heißt wenn man ihn dann noch faltet und zusammenklebt! Ja, das Ergebnis kann sich schon sehen lassen! Das Zusammenfalten des Umschlags ist ein Kinderspiel, da feine gepunktete Linien genau zeigen, wo geknickt werden muß. Die Druckqualität bei der Schrift ist sehr gut, nur die Grafik ist etwas blaß, hier hätte man einen Befehl für doppelte Druckdichte einbauen sollen.

Auch wäre es gut, wenn das Programm neben normalen Briefumschlägen auch kleine Versandtaschen für 1-2 Disketten ausdrucken könnte, denn die braucht man auch immer mal! Außerdem hat das Programm den Nachteil, daß man bei den Adresseneingaben keine deutschen Umlaute verwenden kann, aber damit kann man ja noch leben.

Fazit: Alles in allem ist der Briefumschlagdrucker ein gut durchdachtes und leicht zu bedienendes Programm, mit dem man leicht Leben in seine Post bringen kann.

Scrollfarbeditor

So, nun geht es weiter mit dem Scrollfarbeneditor. Wer kennt nicht die schönen 128 Farb-Rollen Effekte, die viele Democoder so gern als Hintergrund verwenden? Nun, eben diese Farbrollen kann man mit dem Scrollfarbeneditor selbst erstellen. Dabei kann man die Breite der einzelnen Farbrollen und die Farben selbst einstellen und das ganze als Basic-Listing abspeichern. Um den Farbroller in eigene Programme einzubauen braucht man ihn dann nur mit Enter-"D:Filename" anhängen und voila! schon ist ein toller Farbroller fertig!

Da auch dieses Programm mit dem WASEO üblichen Menü gesteuert wird, hat man nach spätestens 2 Minuten schon seinen ersten Farbscroller fertig! Wer sein Werk vor dem Abspeichern erst noch testen will, kann dies mit dem Menüpunkt "Testlauf" gleich vom Editor aus tun.

Fazit: Ein tolles Programm für alle, die etwas Farbe in Ihre Basiclistings bringen möchten! Besonders Anfängern kommt dieses Programm zugute.

Grafikmaster

So, und damit wären wir schon beim letzten Programm der Disk angelangt. Mit dem Grafikmaster haben wir zum Abschluß noch ein sehr nützliches Programm für alle, die eine Grafik oder ein Waseo-Publisher-Photo entweder größer oder kleiner haben wollen. Auch hier ist die Bedienung sehr einfach, da man wieder das übliche Menü vor sich hat.

Nun kann man eine Grafik oder ein Photo einladen und genau festlegen, welcher Teil davon vergrößert oder verkleinert werden soll. Das Umwandeln einer Grafik dauert ein paar Minuten, aber zum Schluß kommt eine Grafik ganz nach Maß heraus!

Fazit: Auch das letzte Programm ist durchaus von Nutzen, denn wie oft hat man besonders bei den Publisher-Photos das Problem, daß die Dinger zu groß oder zu klein sind!

Alles in allem ist das WASEO-Practoscope wieder eine sehr gelungene Sammlung von Anwenderprogrammen, die eine ideale Ergänzung zum Waseo-Publisher darstellt. Aber auch ohne den Publisher kann man mit dem Practoscope viel anfangen und besonders Programmier-Einsteiger sollten die Vorteile dieser Diskette erkennen und nutzen!

Fazit: Wie man es schon von WASEO gewohnt ist, bekommt man auch dieses mal 3 Programme, die durchaus ihr Geld Wert sind. Ich kann das Practoscope auf jeden Fall empfehlen!

Sascha Röber

WASEO Practoscope

Best.-Nr. AT 356

DM 19,80

Programmiersprachen

Programmiersprachen

Teil 18

In der letzten Folge wurde eine Programmiersprache - Eiffel - vorgestellt, in dieser Folge wird deshalb wieder allgemeine Theorie von Programmiersprachen besprochen, genauer Unterprogramme. Es kommt sehr häufig vor, daß in einem Programm eine Folge von Anweisungen an mehreren Stellen in genau oder fast genau der gleichen Form auftritt.

Anweisungsfolge

Um dem Programmierer in diesen Fällen Schreibarbeit zu ersparen, bieten Programmiersprachen das Konzept des Unterprogramms an: Der besagten Folge von Anweisungen wird ein Name zugeordnet, der an den verschiedenen Stellen als Abkürzung für die Anweisungsfolge eingesetzt werden kann. Unterprogramme werden in Sprachen der ALGOL-Familie (ALGOL 60, ALGOL 68, Pascal, C, Modula-2, C++, Oberon-2) als Prozeduren bezeichnet; falls sie einen Resultatswert darstellen und innerhalb von Ausdrücken einsetzbar sind, werden sie als Funktionen bezeichnet.

Die Definition der Abkürzung, also der Programmabschnitt in dem einem Namen Anweisungen zugeordnet werden, heißt Prozedur-Vereinbarung. Die Verwendung der Abkürzung heißt Prozedur-Anweisung oder Prozedur-Aufruf. Der Name einer Funktion kann als Operand in einem Ausdruck auftreten und wird als Funktions-Aufruf bezeichnet. Als Beispiel sei die Anweisungsfolge

a := b + 2; c := 4 * d;

angenommen, die als Abkürzung P definiert werden kann:

```
procedure P;
begin
  a := b + 2;
  c := 4 * d;
end;
```

Die Anweisungsfolge kann überall durch die Prozedur-Anweisung P ersetzt werden. Die Prozedur-Anweisung besteht aus zwei Teilen, dem sog. Prozedur-Kopf und dem Prozedur-Körper. Im Prozedur-Kopf (erste Zeile) wird der Name (die Bezeichnung) der Prozedur (und eventuell Parameter) vereinbart; der Prozedur-Körper (weitere Zeilen) enthält die abzukürzende Anweisungsfolge. Neben der Abkürzungsfunktion sind weitere wichtige Konzepte eng mit Prozeduren verbunden.

Wesentlicher als die Abkürzungsfunktion sind die Gliederungs- und Strukturierungsfunktion einer Prozedur. Eine zweckmäßige Gliederung ist ausschlaggebend für die Verständlichkeit eines Programms, vor allem wenn es kompliziert ist und der Quelltext ein solches Ausmaß erreicht, daß das Programm nicht mehr mit einem einzigen Blick zu übersehen ist.

Unterprogramme

Die zweckmäßige Gliederung in Unterprogramme ist für eine verständliche Dokumentation und die Wartung unerläßlich. Es ist daher oft angebracht, eine Anweisungsfolge als Prozedur zu formulieren, d.h. ihr einen Namen zu geben, selbst wenn sie nur an einer einzigen Stelle auftritt. Dieses Herausheben eines Programmteils mag dazu dienen, einerseits Hinweise über die Variablen zu geben, die durch diesen Programmteil beeinflußt werden, andererseits Bedingungen klar hervorzuheben, die zur Erreichung eines gewünschten Zwischenresultats erfüllt sein müssen.

Kommentare

Der Prozedur-Kopf ist ferner auch der geeignete Ort für verbale Kommentare über die Bedeutung und Auswirkung der gesamten Prozedur. Es ist eine bekannte Tatsache, daß das sorgfältige Strukturieren eines Programms erst dann unerläßlich wird, wenn dieses eine gewisse Länge erreicht hat. Da in dieser Serie notgedrungen nur auf kleinere Programme eingegangen werden kann, könnten die Programme zumeist auch ohne eine geeignete Strukturierung verstanden werden. Trotzdem sollte sich jeder der Bedeutung der Strukturierung bewußt werden, denn sie ist ein essentielles Verständniskonzept.

Zwei weitere Grundkonzepte unterstreichen die Rolle der Prozedur im Hinblick auf die Programm-Strukturierung. Oft kommt es vor, daß gewisse Größen lediglich innerhalb einer gewissen Anweisungsfolge benutzt werden, jedoch außerhalb dieser Folge keine Bedeutung haben.

Lokale Begrenztheit

Die Verständlichkeit eines Programms wird wesentlich erhöht, wenn diese lokale Begrenztheit der Bedeutsamkeit von Größen deutlich hervorgehoben wird. In jedem Fall soll der Gültigkeitsbereich von Bezeichnungen aus der Struktur des Programms klar hervorgehen. Die Prozedur stellt sich hier als zweckmäßiger Abschnitt im Quelltext dar, der als Gültigkeitsbereich für lokale Variablen definiert werden kann. Häufig ist ferner der Fall, in dem eine Anweisungsfolge an verschiedenen Stellen zwar nicht in genau gleicher Form, jedoch in annähernd gleicher Form auftritt.

Besondere Beachtung verdient der Fall, bei dem der Unterschied lediglich in der Verwendung verschiedener Operanden besteht und sich durch eine systematische Ersetzung von Bezeichnungen beseitigen läßt. In diesem Fall kann von der abzukürzenden Anweisungsfolge gleichsam ein Prozedur-Schema abstrahiert werden. Die zu ersetzenden Größen werden Prozedur-Parameter genannt.

Lokale Größen

Besitzt eine Größe - sei es eine Konstante, eine Variable, eine Prozedur, eine Funktion oder ein Typ - eine Bedeutung lediglich innerhalb eines gewissen Abschnittes des Programms, so wird sie lokal genannt. Es ist dann oft zweckmäßig, diesem Abschnitt einen Namen zu geben und ihn

als Prozedur zu formulieren. Die lokalen Größen sind dann im Kopf dieser Prozedur-Vereinbarung zu vereinbaren. Da Prozedurden selbst lokal sein können, ergibt sich daraus die Möglichkeit der Schachtelung von Prozedur-Vereinbarungen.

Beispiel: Prozedur-Vereinbarung mit lokaler Variablen-Vereinbarung

```
procedure P;
var a, c: integer;
begin
  a := b + 2;
  c := 4 * d;
end;
```

Prozedur-Parameter

Soll eine bestimmte Anweisungsfolge an verschiedenen Stellen auf verschiedene Operanden angewandt werden, so werden diese Größen als Parameter vereinbart. Die im Prozedur-Kopf für diese Größen eingeführten Bezeichnungen heißen formelle Parameter; sie werden innerhalb des Prozedur-Körpers verwendet. Die vor jeder Ausführung anstelle der formellen Parameter zu ersetzenden und daher in jeder Prozedur anzugebenden Größen heißen aktuelle Parameter.

Die aktuellen Parameter werden in jedem Prozedur- oder Funktions-Aufruf angegeben; ihr Typ muß demjenigen des zugeordneten formellen Parameters entsprechen, wie er im Prozedur-Kopf vereinbart ist.

Beispiel: Prozedur mit Parametern

```
procedure P (b, d: integer)
var a, c: integer;
begin
  a := b + 2;
  c := 4 * d;
end;
```

Rainer Hansen

Leitfaden Teil XX

Leitfaden

Teil XX

In der zwanzigsten Leitfadenfolge wird die Portabilität von Daten behandelt. Auf unseren Ataris existieren verschiedene Bildformate:

* **ART-FORMAT:** hochauflösende, monochrome Bilder; diese Bilder sind meistens vom IBM PC übertragen, Extender: .ART

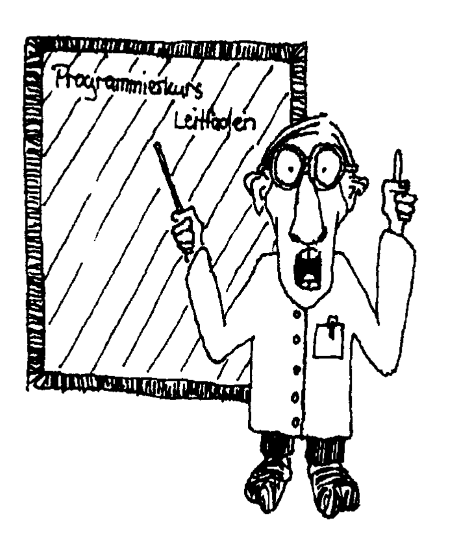
* **COLOR ENHANCER-FORMAT:** bis zu 128-farbige Bilder, bei einer Auflösung von GRAPHICS 15

* **DESIGN MASTER-Format:** hochauflösende, monochrome Bilder (entspricht GRAPHICS 8), Extender: .PIC

* **DEGAS-FORMAT:** hochauflösende, monochrome Bilder, ihre physikalische Größe ist größer als der sichtbare Bildschirm; diese Bilder sind meistens Übertragungen vom ATARI ST, Extender: .PI3

* **DIGIPAINT-FORMAT:** 256-farbige Bilder bei der Auflösung von GRAPHICS 9

* **GIF-FORMAT:** Bilder mit variabler Größe und Farbanzahl; sie sind meistens vom IBM PC übertragen, Extender: .GIF



* **MALTAFEL-FORMAT:** vierfarbige Bilder in einer komprimierten Form (entspricht GRAPHICS 15), Extender: .PIC

* **MCS-FORMAT:** neunfarbige Bilder der Auflösung von GRAPHICS 15, Extender: .MCS

* **MICROPAINTER-FORMAT:** vierfarbige Bilder (entspricht GRAPHICS 15), Extender: .MIC

* **PRINT-SHOP-FORMAT:** hochauflösende Bilder, diese werden von dem PRINT SHOP-Programm verwendet

* **TECHNICOLOR-FORMAT:** 256-farbige Bilder mit der Auflösung von GRAPHICS 9, Extender: LUM, COL

An dieser kurzen Auflistung läßt sich zum einen unschwer erkennen, daß eine Fülle an Datenformaten für Bilddateien existiert und daß Daten von anderen Rechnern portiert werden.

Hier stellt sich die Frage auf, wie diese Daten portiert wurden. Es reicht nicht aus ein Programm zu besitzen, das Daten in einem bestimmten Format einlesen und darstellen kann, sondern es muß vielmehr auch eine physikalische Übertragung der Daten möglich sein.

Transportmedien

Der einfachste Fall ist, wenn einheitliche Transportmedien, wie beispielsweise Disketten im gleichen Format, vorliegen. Dies ist meistens nicht der Fall bei der Portierung von Daten zwischen Rechnern verschiedener Generationen. So ist das Diskettenformat der STs gänzlich anders als das unserer XLs und XEs, womit die Diskette als Übertragungsmedium ohne Zusatzhardware ausscheidet.

Findige Entwickler haben jedoch Diskettenlaufwerke für unsere Rechner entwickelt, die in der Lage sind, Disketten von STs und PCs zu lesen. Ein anderer Übertragungsweg, der meistens wesentlich einfacher zu realisieren ist, ist ein Nullmodemkabel.

Beide Rechner werden über ein solches Kabel miteinander verbunden und können mit Hilfe von DFÜ-Programmen, wie beispielsweise KERMIT, Daten austauschen.

Da unsere Computer standardmäßig keine RS232-Schnittstelle besitzen, muß entweder eine solche nachträglich eingebaut werden oder ein geschickter Hardwarebastler konzipiert seine eigene Lösung.

Dateiportierung

Die Übertragung von Bilddaten ist aber nur eine, wenn auch eine häufige Art, der Datenportierung. Andere Arten der Datenportierung sind beispielsweise die Übertragung von Textdateien, Tabellenkalkulationsdaten und Programmen.

Mit der Übertragung von Programmen entsteht beispielsweise das Problem der Portierung von Daten, seien es Strings, Datenfelder oder was auch immer. Hat man beispielsweise ein Programm in BASIC geschrieben und möchte es nun teilweise in Assenbler portieren, weil es ansonsten zu langsam ist, dann stellt sich natürlich die Frage, wie man auf gemeinsame Datenbestände zugreifen kann.

Neben dem reinen Zugriffsmechanismus ist hier auch die Frage der Datenkonsistenz zu behandeln. Allzuschnell passiert es einem, daß man Routinen schreibt, die Daten in ungewollter Weise verändern. Hier muß ein Mechanismus gefunden werden, der den Datenzugriff regelt. Die Informatiklehre hat für genau diesen Fall eine Lösung anzubieten: abstrakte Datentypen.

Abstrakter Datentyp

Der abstrakte Datentyp erlaubt keinen direkten Zugriff auf die Daten. Anstatt dessen wird eine Schnittstelle mit allen benötigten Zugriffsroutinen zur Verfügung gestellt. In der Theorie hört sich dieses sehr schön an, in der Praxis kann es jedoch dazu kommen, daß man ungeeignete Schnittstellen implementiert, insbesondere, wenn man keine Erfahrung mit dem Entwurf abstrakter Datentypen hat.

So lange man alleine an einem Programm arbeitet und den vollständigen Quelltext des Programms besitzt, ist das weiter kein Problem, da sich leicht die notwendigen Änderungen vornehmen lassen. Anders sieht es aber aus, wenn man im Team arbeitet oder nicht alle Quelltexte besitzt. Hier können unzureichend spezifizierte Schnittstellen ein großes Problem werden.

Schnittstellenroutine

Wie man die passenden Schnittstellenroutinen findet, ist eine Wissenschaft für sich. Bei einfachen Problemen sind diese öfters klar und bedürfen wenig Designerfahrung. Meistens ist es aber anders, wie man an den zahlreichen Büchern über Methoden zum Programmentwurf sehen kann. Abhilfe schaffen hier immer öfters Bücher über sogenannte "Entwurfsmuster", auch "Design Patterns" genannt.

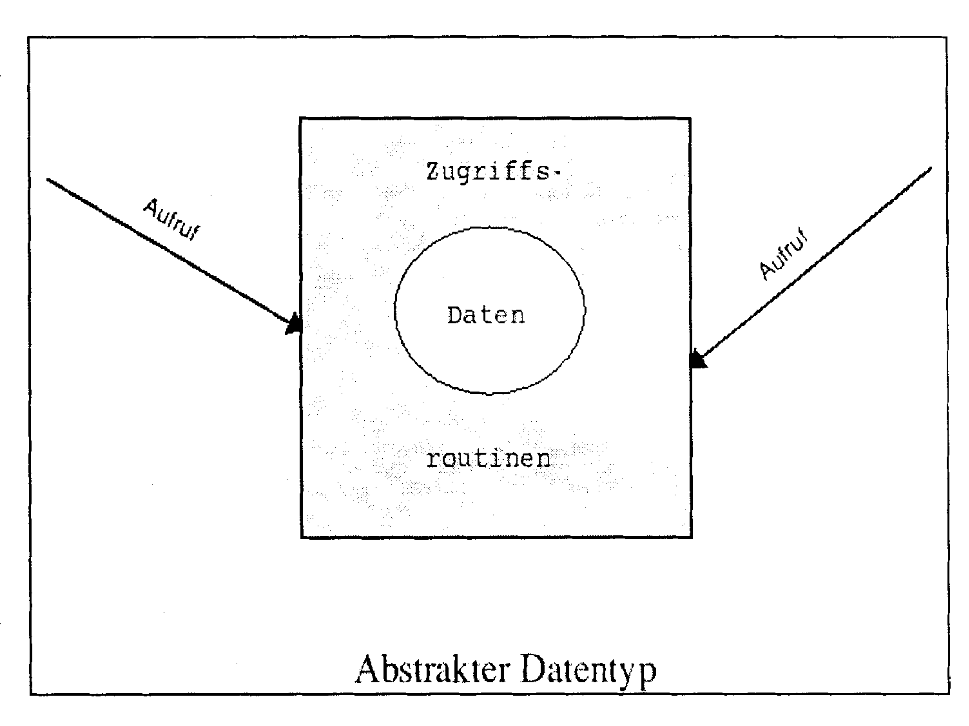
In diesen Büchern sind häufig auftretende Designprobleme beschrieben und es werden generelle Lösungsansätze mit ihren Vor- und Nachteilen beschrieben. Obwohl diese Bücher meistens Beispielprogramme in objektorientierten Sprachen angeben, kann man die Konzepte genauso auf BASIC, Forth oder Assembler übertragen.

Portable Programme

Mit dieser Folge endet die Serie über portable Programmierung. Ich hoffe, Ihnen einen Überblick über diese Materie verschafft zu haben. Vielleicht habe ich bei manchem ein Verständnis für die komplexen Herausforderungen der Entwicklung portabler Programme geweckt.

Zum Abschluß möchte ich Ihnen den Rat geben, nach Möglichkeit portable Programme zu kaufen. Warum dies, wird sich vielleicht der eine oder andere Fragen. Portable Programme schützen Ihre Investitionen in der Zukunft und weisen oft ein durchdachteres Design auf. Sie machen sich selber unabhängiger von Hardwareherstellern und Betriebssystemen.

Rainer Hansen



Abstrakter Datentyp

Carillon Painter

Hallo Leute!

In dieser Ausgabe muß einmal ein Zeichenprogramm zeigen, was in ihm steckt! Der Carillon Painter ist schon ein recht besonderes Zeichenprogramm. Zum ersten, weil es ohne eine Anleitung ausgeliefert wird, zum zweiten, weil es eine schöne Titelmelodie spielt, was für eine Anwendung ja nun wirklich nicht gerade Standard ist!

Auch das Malprogramm an sich ist etwas besonderes, denn das Hauptmenü besteht aus kleinen Grafiken, sogenannten Piktogrammen, die durch anklicken bestimmte Funktionen starten.

An Funktionen mangelt es nicht, im einzelnen stehen folgende zur Verfügung:

Zeichnen

Linie

Rechteck

Gefülltes Recheck

Text

Kreis

gefüllter Kreis

Ball

Ellipse

Gitterellipse

Füllen

Farbe

I/O

Bis auf den Punkt I/O dürfte ja eigentlich alles klar sein. I/O bringt uns in ein Untermenü, von dem aus man Bilder laden, speichern, löschen und sogar ausdrucken kann! Auch kann man hier die Schriftgröße für den Text-Befehl verändern und man kann sogar neue Zeichensätze laden!

Die Funktionsvielfalt des Programms ist wirklich erstaunlich! Leider kann man mit dem Carillon Painter nur Schwarz-Weiß Zeichnen, was meiner Meinung nach der einzige Fehler dieses Programms ist. Ansonsten weiß der Painter durch seine einfache Handhabung wohl zu überzeugen. Ach ja, ein Tip für alle Powerpadbesitzer, der Carillonpainter unterstützt auch das 9er Tastenfeld des Powerpad's!

Fazit: Der Carillon Painter wäre mit Abstand das beste Malprogramm für den 8-Bit Atari, wenn es auch Farben nutzen könnte!

Sascha Röber

Meine Wertung

1= mies 10=Super

****

*	Bedienbarkeit	8	*
*	Funktionen	9	*
*	Nutzen	8	*
*	Gesamt	8	*

****

The Convicts

Schon wieder habe ich ein Spiel aus Polen zum Testen hier vor mir liegen, diesmal eines, das die kleinen grauen Zellen anstrengt!

In The Convicts schlüpft man in die Rolle kleiner Nager (so sehen die Sprites meiner Meinung nach aus!), die nichts lieber haben als Edelsteine. Nun muß man diese Dinger aber erst a la Boulder Dash in einem Labyrinth einsammeln. Doch jetzt kommt der Clou, alleine kann man das gar nicht schaffen! Deshalb kann man mit der Space-Taste zwischen 2 Nagern hin- und herschalten.

Es ist nun also Dein Job, alle Edelsteine einzusammeln und dann die Convicts wieder zum Ausgang zu bringen. Doch dies ist gar nicht so einfach, denn fiese Monster und Geschütze machen Dir ganz schön das Leben schwer, und als wenn das nicht reicht, muß man auch noch Wände verschieben, um an die Edelsteine zu gelangen und dabei muß man noch darauf achten, daß man sich den Weg nicht selbst verbaut!

Ja, hier hat man schon eine Menge Arbeit vor sich, doch wenn man sich erst mal ein wenig eingespielt hat macht The Convicts eine Menge Spaß, auch wenn die Grafik für meinen Geschmack etwas zu einfach gehalten wurde. Die Animation der Sprites ist zu ruckelig und das Ganze hätte auch ein wenig mehr Farbe vertragen können.

Dafür fällt der zweigeteilte Bildschirm der immer die Umgebung beider Nager zeigt sehr positiv auf, da man so immer den Überblick behält! Ich würde sagen, daß the Convicts trotz einiger grafischer Mängel ein recht gutes Spiel ist, auch wenn man erst 2-3 Minuten braucht um mit dem Spiel klarzukommen, denn die polnische Anleitung ist schlicht gesagt wertlos!

Immerhin hat das Spiel keine der bei Polenspielen häufig anzutreffenden Codeabfragen, was dem Gesamteindruck einen Bonuspunkt einbringt, denn das ewige Code-eintippen ist bei anderen Games oft sehr nervig!

Fazit: Wer Boulder-Dash mag wird sicher auch mit "The Convicts" seinen Spaß haben. Mir hat die Idee mit dem Kombinieren zweier Spielfiguren sehr gut gefallen und ich kann das Spiel wirklich empfehlen.

Sascha Röber

****

*	Grafik	6	*
*	Sound	7	*
*	Spielidee	9	*
*	Motivation	8	*
*	Gesamt	7	*

****

Best.-Nr. PL9 (Achtung siehe Seite 22-23)

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name ____________ Straße ____________

PLZ/ORT ____________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 2/97 erscheint im Februar

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Markus Römer
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Tel.: 07252/4827
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

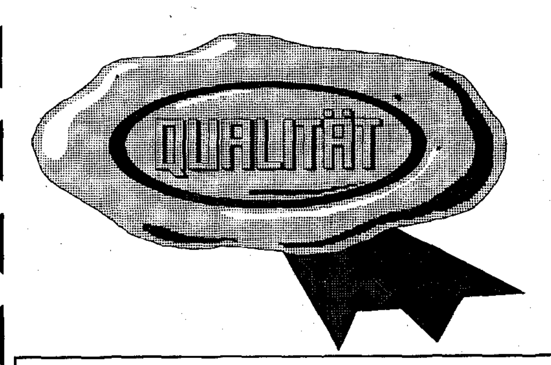
Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/96

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1996 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 40,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/96 DM 40,-

SYZYGY 1-6/96

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1996 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 30,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/96 DM 30,-

PD-MAG Abo 1997

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1997. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/97, 2/97 und 3/97 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/97 DM 25,-

SYZYGY Abo 1997

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1997. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/97, 2/97 und 3/97 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/97 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058

